
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO DE DONKEY KONG 64
ARMORINES
No matarían a una mosca... ...pero nadie ha hablado de arañas.
DENTRO, ¡UN JUEGO DE MESA DE MARIO KART!
ANALIZAMOS
40 Winks
NBA JAM 2000
Turok: Rage Wars
Street Fighter Alpha
Ready 2 Rumble Boxing
WWF Wrestlemania 2000
Mickey's Racing Adventure
¡Y muchos más!
AVANCE
LOS MEJORES JUEGOS PARA ESTE AÑO
NÚMERO 4
8 414090 213202 00004
MC
N64 | GAME BOY | DOLPHIN



Games World No. 4
29 Febrero del 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, M. Carmen Sánchez, Andrés Valencia

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores
Editor Responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

EDITORIAL

Imagínate que un día entras en casa y te encuentras a tus abuelos bailando *Libre*, al estilo de esa famosa serie de spots de telecomunicaciones. Asombrado, irrumpes en el cuarto de tus padres y te encuentras a tu madre con una pitón echada sobre los hombros y contorneándose al ritmo de una canción de Tom Jones. Sin dar crédito a tus ojos, te precipitas hacia la cocina y encuentras a tu padre ¡lavando los platos! Ahora, totalmente preso del pánico, te asomas por la ventana para pedir auxilio, justo cuando la portera se tira desde la azotea en ala delta. Entonces, sales de casa gritando, y aún gritas más cuando ves que la gente pasea por las calles vestida de Caperucita Roja. Cientos de Caperucitas van y vienen como si tal cosa. ¿Será que el mundo entero se ha puesto de acuerdo para volverte loco?

Entonces, reflexionas: "¡Qué diantre! Esto me gusta. Es como si, de golpe y porrazo, todos pudiéramos hacernos el mundo a nuestra medida. Al fin voy a hacer lo que me dé la gana sin dar explicaciones".

Ojalá llegues a vivir un día como éste. Un día en que nuestras existencias dejen de parecer plataformas lineales; en que nuestra conducta sea imprevisible, en vez de trufada de reacciones estereotipadas.

Si en la vida cotidiana hubiera lugar para la improvisación y la sorpresa, quizá no necesitaríamos sumergirnos en los mundos de fantasía que nos proponen los genios de Rare, Miyamoto y demás amos de nuestros sueños. Los juegos nos conceden cada vez más libertad de acción y decisión, mientras que la educación se vuelve cada vez más especializada: nos vuelve aptos para *una* cosa y desvalidos e inútiles para *todas* las demás. ¿Resultado? De libertad de acción nada, vamos por la vida como el pelele de *Crash Bandicoot*. ¡Y luego se quejan de que pasemos demasiado tiempo con la consola!

SUMARIO





¡AL ABORDAJE!

Este mes, nuestro abordaje ha estado en el mundo de los muertos ... y ha vuelto convertido en zombi para asaltar tus sentidos, dinamitar tu reposo y hacerte pasar mucho miedo. Estas avisado



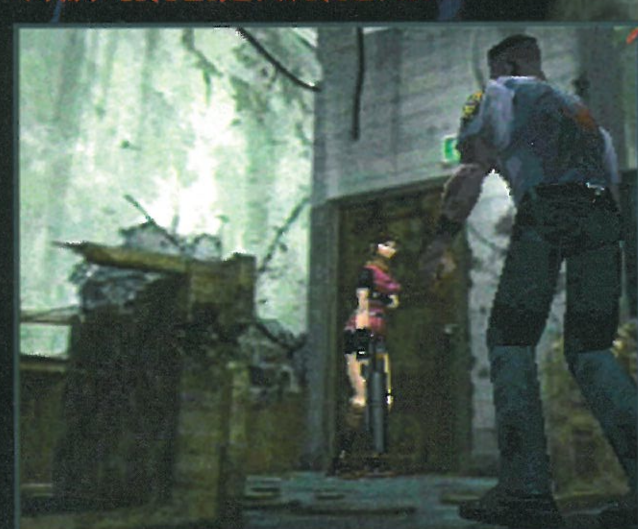
¡Zombis policía! ¡Y yo con el carnet caducado!





¿Seguro que quieres abrir esa puerta?

UNA VEZ MÁS, AZUZAMOS, ESPOLEAMOS, AGUIJONEAMOS TU IMAGINACIÓN CON UN ESCALOFRIANTE REPORTAJE. ASÍ, TUS PESADILLAS SERÁN MÁS INTERESANTES...





SISTEMA	DE	VIRGIN	PRECIO	N/D
N64	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-
	RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
	MEMORY PAK	✗	EXPANSION PAK	✗

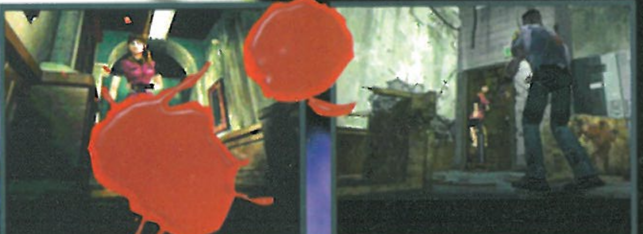






Resident Evil 2, uno de los juegos más sangrientos. ¡Nos encanta horrores!







¡Qué gráficos más nítidos! ¡Da miedo verlos!

RESIDENT EVIL 2



¿VES UNA GOTA DE SANGRE Y YA TE MAREAS? ¡SALTA A LA PÁGINA 9 AHORA MISMO! ESTAMOS A PUNTO DE VISITAR UN MUNDO DOMINADO POR EL HORROR...

Zombis! ¡Hambrientos de cerebros! ¡Cerebros de fans de N64! Ey, un momento, eso quiere decir *nuestros* cerebros! ¡Mami... socorrooo!

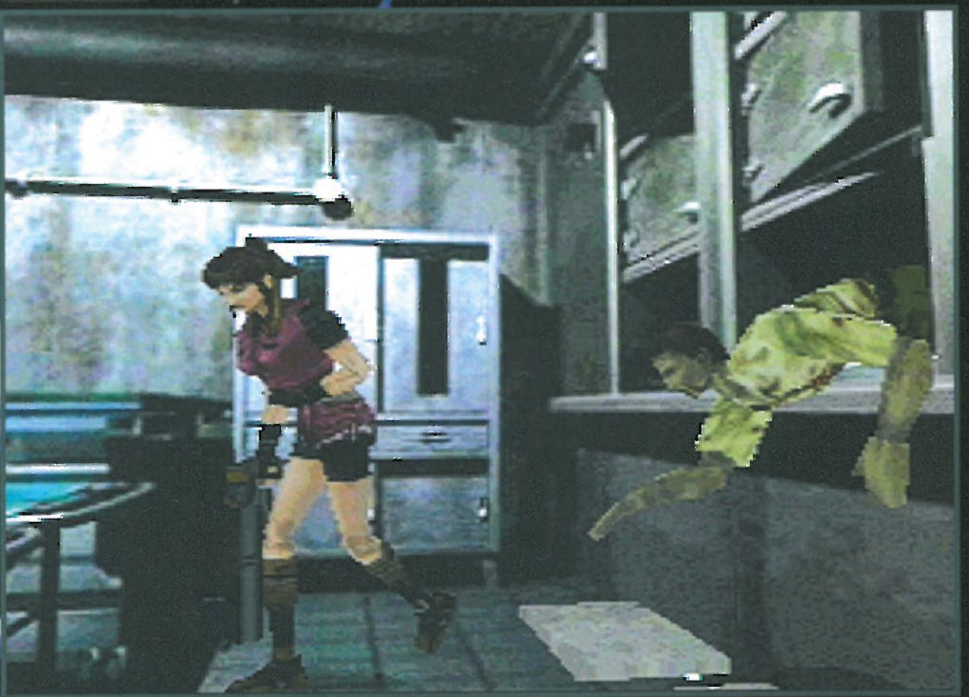
Como si tu madre te pudiera ayudar mucho en *Res Evil 2*. Vamos, lo más probable es que le entre el pánico y se ponga a disparar la escopeta a lo loco en cuanto el primer Licker haga su aparición. No, esta aventura a prueba de infarto debería estar reservada a aquellos que no parpadean ante el miedo y que no necesitan la luz del pasillo para dormirse. Porque, que te quede bien claro, *Res Evil 2* para N64 es «el juego más aterrador del mundo». ¡Qué canguelo! Bueno, sigamos.

DESPEGUE ALUCINANTE...

El principio es fantástico. Una escena de vídeo renderizada importada directamente de la versión PlayStation (¿quién necesita



Los ángulos de la cámara te provocan escalofríos en todo el cuerpo...



¡AL ABORDAJE!

TODO LICKER TIENE UN PRECIO

Así empezó todo, en la mente de los diseñadores de Capcom...



¡NO DEJES NI UNO!

Sea lo que sea que te asuste, perros o polillas del tamaño de un sofá, lo encontrarás en *Res Evil 2* dispuesto a plantarte cara. Respira hondo. Allá vamos... (Sigue en la página 8).

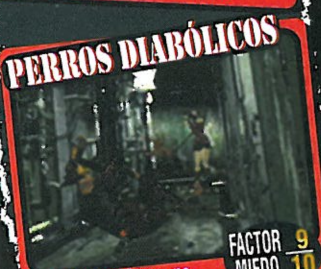
LICKER



FACTOR MIEDO 10/10

¡Un bicho repugnante! Sin piel, con el cerebro a la vista, garras largas y una asquerosa lengua con la que pega latigazos!

PERROS DIABÓLICOS



FACTOR MIEDO 9/10

¿Un chucho? Hmm, no exactamente. El mejor amigo del hombre es aquí un animal gigante y baboso que se te tira al cuello nada más verte...

ARAÑAS



FACTOR MIEDO 9/10

¿Quién puede tener miedo de unas simples arañas? ¡Y quién no, cuando éstas son del tamaño de una camioneta y escupen ácido...!

SANGRE A LA CARTA

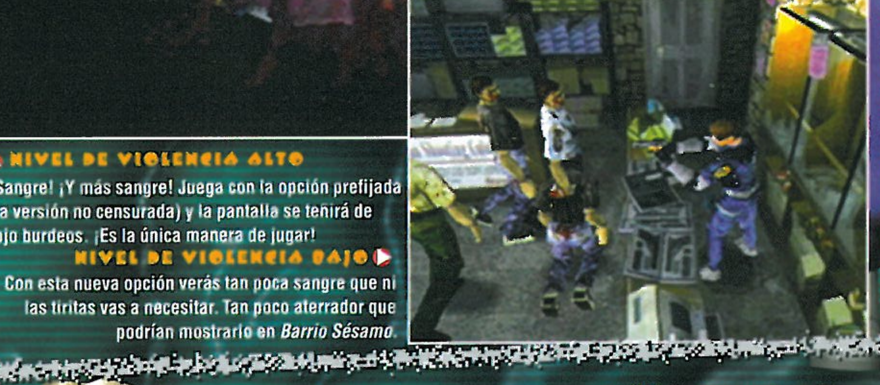
Como novedad en la versión N64 de *Res Evil 2*, dispones de opciones que te permiten escoger el Nivel de Violencia (Violence Level) y cambiar el color de la sangre. También obtienes un libro de recortes, que podrás rellenar con pistas extras que no aparecían en la versión PSX. Lo mejor, sin embargo, es el Generador Aleatorio (Randomizer): acaba el juego y éste situará los ítems en nuevas posiciones al azar. Muy inteligente, ¿verdad?



¡DE SANGRE AZUL! Para decoradores frustrados. Si el rojo de la sangre no pega con el color de las cortinas puedes cambiarla a azul o verde.



NIVEL DE VIOLENCIA ALTO ¡Sangre! ¡Y más sangre! Juega con la opción prefijada (la versión no censurada) y la pantalla se teñirá de rojo burdeos. ¡Es la única manera de jugar!



NIVEL DE VIOLENCIA BAJO Con esta nueva opción verás tan poca sangre que ni las tiritas vas a necesitar. Tan poco aterrador que podrían mostrarlo en *Barrio Sésamo*.

EL FACTOR TENSIÓN ES LO MÁS IMPORTANTE. CUANDO ESTA HISTORIA DE ZOMBIS TE ACARRA, YA NO TE SUELTA.

CD's?) nos muestra a los héroes Leon y Claire llegando a Raccoon City, ciudad que se ha convertido en el refugio de los muertos vivientes, debido a los experimentos genéticos de Umbrella Corps.

El trágico accidente de un camión, que ha provocado una tremenda explosión, te sumerge de lleno en el juego propiamente



dicho. Hordas de zombis se acercan tambaleándose y en actitud amenazadora hacia ti, mientras recorres las calles devastadas de la ciudad. Prepárate a temblar... *Resi* nos ha metido el miedo en el cuerpo este mes.

MOMENTOS ESCALOFRIANTES...

No es *sólo* la sangre que lo salpica todo, como si alguien estuviera constantemente estrujando el bote de salsa ketchup del Padre Celestial, lo que nos saca de quicio. Ni el hecho de que los monstruos que te encuentras son tan horripilantes que te rechinan los dientes. No, ¡qué va! Imagínate, a ti mismo,

CUERVOS



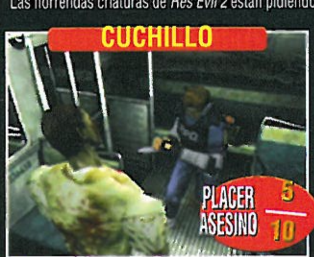
FACTOR MIEDO 7/10

Demonios voladores de plumas brillantes, que se muestran impacientes por sacarte los ojos. Uno es peligroso, pero en bandada son el terror personificado.

¡ARMAS DESTRUCTORAS!

Las horrendas criaturas de *Res Evil 2* están pidiendo a gritos que les salves de su cruel destino, y con semejantes armas a nuestro alcance, ¡sería una descortesía por nuestra parte negarles ese deseo!

CUCHILLO



PLACER ASESINO 5/10

¿No te queda munición? Saca el cuchillo. Derrama sangre zombi, pero es muy lento.

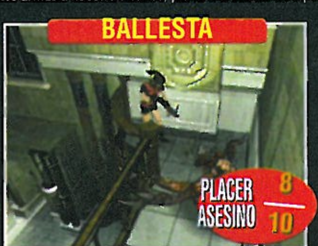
REVÓLVER DE 9mm



PLACER ASESINO 7/10

La pistola reglamentaria de la Policía. Es fácil encontrar munición, pero necesitarás una media de 5 disparos por zombi para que no resucite.

BALLESTA



PLACER ASESINO 8/10

Sólo Claire puede manejar este artilugio. Lanza tres flechas a la vez, que se clavan en el cuerpo del enemigo.

LANZAGRANADAS



PLACER ASESINO 9/10

Esta estrepitosa arma es mejor reservarla para los enemigos más grandotes, aunque es difícil resistirse a lanzar una granada para ver cómo explota un zombi.

¡OJALÁ ESTUVIELA AQUÍ MI PAPI. TENGO MUCHO MIELO!

¡HIJO, QUÉ SUSTO ME HAS DADO!

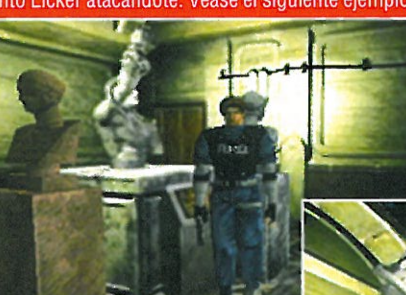
En *Resi 2* vas por ahí tan tranquilo, a lo tuyo, cuando de repente ¡horror! los diseñadores van y sueltan a uno de esos seres de ojos saltones, ¡qué sorpresa más «agradable»! Aquí te mostramos unos de esos momentos, aunque ocultamos el trozo más aterrador. No es que queramos evitarte el susto, más bien intentamos preservar la emoción del juego.





¡MOMENTO DE REFLEXIÓN!

Alguien tendría que advertir a esos zombis que el cerebro también sirve para pensar, no sólo para darse un atracón. Los puzzles de *Res Evil 2* no es que sean muy difíciles, pero son como un remanso de paz después de tanto Licker atacándote. Véase el siguiente ejemplo...



◀ Empuja estas estatuas con cara de pocos amigos a su posición inicial...



▶ ... y podrás liberar esta gema de color rojo ¿Qué misterios encierra?

convertido en héroe de una película de terror...

¡SUSPENSE A TOPE!

Esto es lo impresionante de *Res Evil 2*. A cada momento, *sientes* el peligro que corres de convertirte en comida para zombi; y la espeluznante música y los ángulos de cámara fijos, que te llevan a desconocer lo próximo que sucederá, se combinan para añadir más suspense si cabe.

Entonces, empapado en un sudor tan frío que aunque te restregaran un Calippo por la espalda tú ni lo notarías, uno de los varios ataques de terror repentinos del juego te sobresalta y pegas un bote del asiento.

¡EL MEJOR!, DE MOMENTO

Por supuesto, el hecho de que la N64 tenga la mejor versión de *Resident Evil 2* que existe hasta el momento sólo puede traer cosas buenas. Enfundado en un cartucho con la friolera de 512 MB (el doble del tamaño de *Zelda*,

➡

▼ Escenas de vídeo de alta calidad, dignas de la mejor aventura épica.



ESCOPETA

PLACER ASESINO 9/10

▲ Esta arma es para uso exclusivo de Leon y con ella puede partir en dos el cuerpo de un zombi. ¡Genial! Además se puede reformar, añadiéndole accesorios.

UZI

PLACER ASESINO 10/10

▲ Pistola automática de disparo rápido que atraviesa carne descompuesta como si nada. ¡No la desperdicies en los seres más normalitos!

CONTROLES



Aunque resulten complicados en pleno ataque, por lo menos puedes utilizar el joystick...

JOYSTICK



Salta tranquilamente los cadáveres en el modo analógico o utiliza la fijación tradicional de girar y correr.

GATILLO-Z

Aprieta el gatillo para disparar el arma de tu elección. Controla las existencias de munición, a ver si...

BOTÓN A



Sirve para abrir puertas y recoger objetos, fundamentales para sobrevivir al holocausto zombi de Raccoon City.

START

Te muestra la pantalla del inventario y de estado. En ella puedes comprobar la salud que te queda.

C-IZQUIERDA



Te lleva directo al mapa. Vas a necesitarlo para no perderte por los laberínticos y confusos niveles del juego.

BOTÓN R



Saca la pistola y apunta al tipejo moribundo que viene tambaleándose hacia ti. Vamos... deprisa...

¡AL ABORDAJE!



¡NO DEJES NI UNO!
CONTINUACIÓN...

POLILLA GIGANTE



FACTOR MIEDO 8/10

Este fenómeno volador contra natura es un pelma. ¿Dónde habrá un matamoscas gigante?

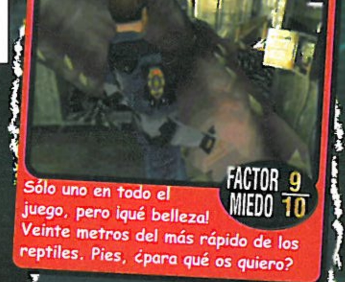
CUCARACHAS



FACTOR MIEDO 8/10

¡Qué asco! Aún es más repugnante cuando hay tantas juntas. Y encima están bien metiditas en un túnel estrecho...

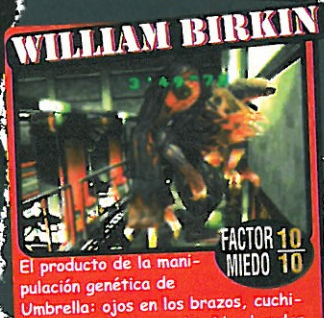
COCODRILO GIGANTE



FACTOR MIEDO 9/10

Sólo uno en todo el juego, pero ¡qué belleza! Veinte metros del más rápido de los reptiles. Pies, ¿para qué os quiero?

WILLIAM BIRKIN



FACTOR MIEDO 10/10

El producto de la manipulación genética de Umbrella: ojos en los brazos, cuchillas en las garras y chirrido al andar.





◄ Esto es lo que ocurre cuando utilizas el Lanzagranadas.

▼ Annette Birking (la de la pistola) es la despechada mujer del «jefe».

para los amantes de las estadísticas), los desarrolladores, Angel Studios, se las han apañado para apretujar en él todo el contenido de las versiones PlayStation, incluso las magníficas escenas de vídeo que narran la historia.

¡GRÁFICOS DE IMPRESIÓN!

Juega con el Expansion Pak, y la nitidez de los personajes y el grado de detalle de los pavorosos fondos te dejarán boquiabierto. Ésta es la versión de mejor aspecto hasta la fecha, con lo que queda demostrado que cualquier cosa que la caja gris de Sony pueda hacer, la N64 la hace mejor.

De todas maneras, hay algunos inconvenientes que deberías de conocer. El sistema de control es un poco complicado, incluso aunque puedas utilizar el joystick para correr además de para girar y correr.

A pesar del formato en cartucho, aún habrás de soportar entre sala y sala las animaciones de puertas que se abren, aunque éstas son un poco más rápidas que las de la versión PlayStation. Seguramente te va a parecer un fastidio que sólo puedas transportar un número limitado de objetos, porque así habrás de pegarte unas cuantas idas y venidas.

APOTEOSIS FINAL...

Pero no importa. Puede que no te ofrezca tanta libertad como aventuras del tipo *Shadowman* (no puedes saltar, por ejemplo), pero eso se debe a que en *Res Evil 2* el factor tensión es lo más importante. Cuando esta historia de zombis te agarra, ya no te suelta hasta el final, y eso, precisamente, te hará vivir una de las aventuras más intensas de tu vida. Cómpratelo y juégalo en completa soledad, además de oscuridad. ¡No dejes que nadie ni nada te estropee esta sesión privada de terror!

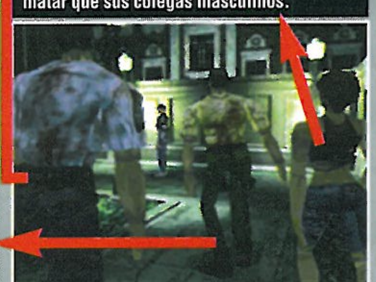
¡ENCUENTRA LA DIFERENCIA!

Los zombis son perfectos, aunque no les gusta planchar la ropa. Pero no te pienses que todos son iguales; *Res Evil 2* ha contratado a especies diferentes...

¡MISS MUNDO DE LOS MUERTOS! En igualdad de condiciones. Las zombis femeninas te resultarán igual de difíciles de matar que sus colegas masculinos.

¡POLI ZOMBI! La Comisaría Central de Raccoon, donde transcurre la acción del juego, está hasta los topes de zombis. Ser policía no te va a salvar...

¡NAUSEABUNDO! Parece un zombi normal y corriente, pero vomita ácido en tus botas si le dejas acercarse demasiado. ¡Qué encanto! Dispárale...



¡EQUIPO SALVAVIDAS!

Por último, aunque igual de importante, ¿con quién vas a jugar? Vas a tener que decidir si quieres hacerlo como chica o chico. Las localizaciones son las mismas, pero cambian el emplazamiento de los objetos, algunas armas y el personaje secundario.

▼ **LEON KENNEDY**
Poli novato con flequillo al viento. El personaje mejor armado del juego, que se topa con la misteriosa Ada Wong.



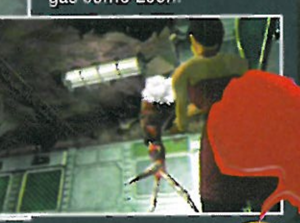


▲ **SHERRY BIRKIN**
Escoge a Claire y tendrás que jugar varias secciones con esta mocosa, que no es otra que ¡la hija de William Birkin!

◄ **CLAIRE REDFIELD**
Anda como loca buscando a su hermano, Chris Redfield, el protagonista de la versión original de *Res Evil*.

▼ **ADA WONG**
Una espía en busca del Virus G, Ada es un poco rarita. La conocerás si juegas como Leon.

¿CARA QUÉ? TE VOY A HACER TRAGAR ESAS PALABRAS.





LA MEJOR Y MÁS ESPELUZNANTE DE ESTA VERSIÓN DE *RESIDENT EVIL* QUE SE HA HECHO NUNCA

GRÁFICOS ¡El Res Evil de mejor aspecto! Personajes de lo más nítidos y fondos muy elaborados.

SONIDO Magnífica composición orquestal en Dolby Surround. ¡Intensifica el terror!

RENDIMIENTO Todas las escenas de vídeo y diálogos, además de algunos extras para la N64.

JUGABILIDAD Una aventura genuinamente aterradora. Te va a hacer miedo.

DIFICULTAD Los puzzles son fáciles, lo difícil es poder conciliar el sueño en plena noche...

DURABILIDAD Lo acabarás en días. Aunque los extras son motivo suficiente para que te reenganches.

PUNTUACIÓN 93%



SACIA TU HAMBRE

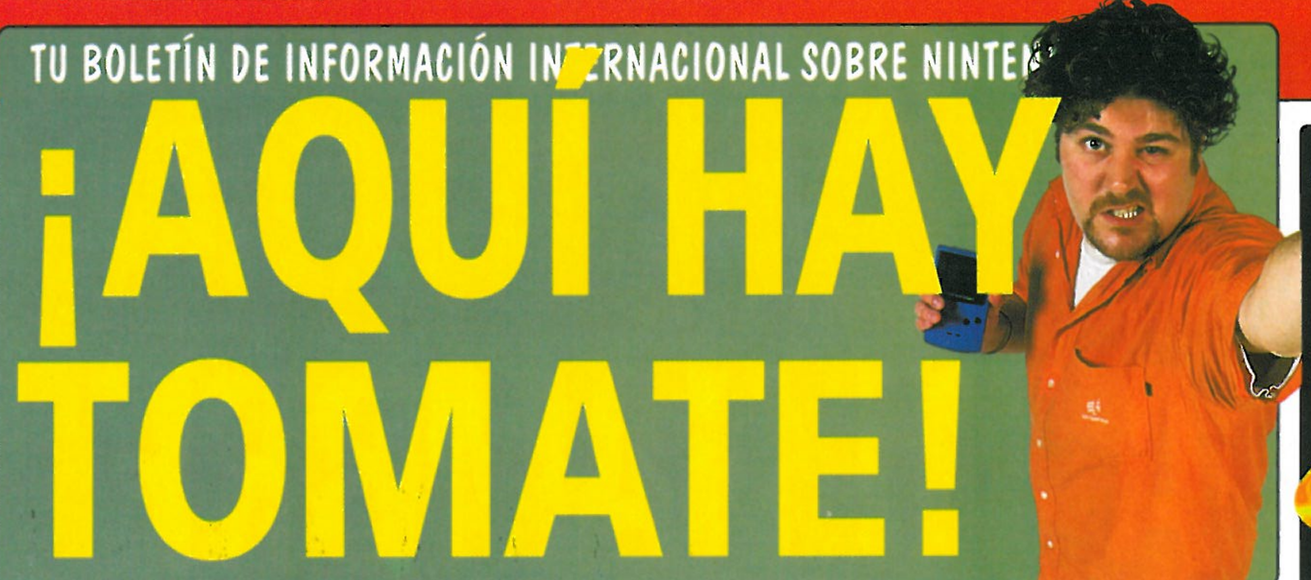
Las buenos jugadores necesitan platos con sustancia y buenos condimentos. Este mes te proponemos una indigestión de futuro, de turismo de altos vuelos y de insectos homicidas. No te conformes con un simple menú cuando puedes elegir el mejor plato

PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 11 495 Ptas. 2,98 €
ANALIZAMOS
MIGHTY HITS SPECIAL
LE MANS 24 HORAS
EAGLE ONE
THEME PARK WORLD
SEGA WORLDWIDE SOCCER
TOY STORY 2
THE NOMAD SOUL
QUAKE III ARENA
El shoot'em up más esperado de la historia
ARMORINES
INVASIÓN DE COLEÓPTEROS ASESINOS
MUY PRONTO EN TU PLAYSTATION Y DESDE YA EN TU N64
GRAN TURISMO 2
ESPECIAL DE 8 PÁGINAS
Primer análisis, entrevista con sus creadores y revisión de los coches y circuitos

Ya a la venta nº 11

TOP JUEGOS

Tu puerta de acceso al mundo virtual
Todos los juegos, todas las plataformas



¡AQUÍ HAY TOMATE!

NUEVAS IMÁGENES DE ESTA FANTÁSTICA CONTINUACIÓN.

BANJO-TOOIE:

Rare está trabajando a toda máquina en la secuela de *Banjo-Kazooie*. Y todo tiene una pinta estupenda. A los clásicos Banjo y Kazooie (que no ha sido sustituido por un tal Tooie) hay que añadir un tercer personaje, el loco Mumbo Jumbo. Además, el juego estará repleto de novedades y mejoras con respecto a su predecesor, especialmente en el movimiento de la cámara, la iluminación y las texturas. De momento, la fecha planeada para su lanzamiento es el segundo semestre del 2000. Esperemos que no se retrase mucho.





El juego no podría tener mejor aspecto. ¡Bien por Rare!



MANIFESTACIÓN ANTI-MORTAL KOMBAT

La sede de Midway en Chicago ha vivido esta semana un hecho insólito. Grupos de personas pertenecientes, en su mayoría, a organizaciones religiosas, han marchado por las calles de esta ciudad en protesta contra la decisión del gobierno de conceder una ayuda a esta empresa para evitar su marcha a otra zona. El motivo de la protesta es que consideraban ilícita tal donación a favor de una empresa cuyo producto estrella es el violento y sangriento Mortal Kombat.

MOTOR A PUNTO



Ubi Soft, padres de *Rayman* y *Tonic Trouble*, ha anunciado la puesta en marcha de un nuevo título para este año bajo la licencia F1. Como imaginarás, se trata de un juego de carreras de fórmula 1 que pretende dar una nueva dimensión a este tipo de títulos para N64.

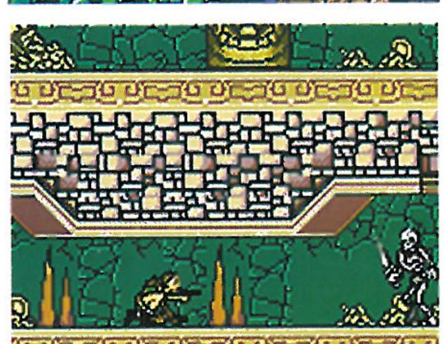
LARA CROFT, UNA PEQUEÑA GRAN MUJER

¿Qué hace aquí Lara Croft? Pues colmarnos de alegría, ya que la Game Boy ha anunciado uno más de sus lanzamientos sonados: *Tomb Raider GBC*. El juego será una aventura en 2D (Lara tendrá que acostumbrarse) al estilo de *Prince of Persia* del que aún no se conocen detalles. Y de la pantalla más pequeña a la más grande, pues los estudios Paramount han avanzado en las negociaciones para la realización de una película de *Tomb Raider*. El encargado de dirigirla será Simon West, responsable de films de acción como *Con Air*.





Este mini modelito le sienta que ni pintado a Lara.



SUPER NES-DD

Si ya había suficientes motivos para lamentarnos por no tener aún fechas para la salida del 64DD en España, ahora tenemos una más. Y es que los responsables del módem que lleva incorporado el 64DD (Randnet-DD) están trabajando para crear un emulador que permita jugar a los juegos de NES en la N64. Lo único que tendrán que hacer los usuarios es conectarse y bajarse estos juegos de la red a un módico precio de ciento y pico yens (unas doscientas pesetas). Qué suertudos, los japoneses.





BANANAS EN *DONKEY KONG 64* NUESTRO LIBRO DE TRUCOS

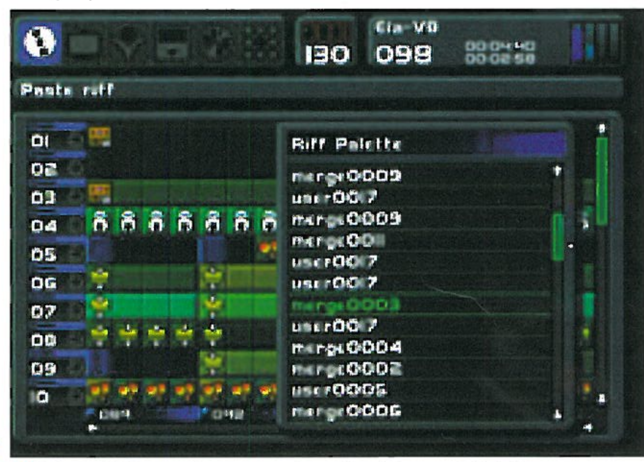
¿Tienes ya tu cartucho de *DK64*? Entonces, enhorabuena, porque con este libro de trucos vas a poder sacarle todo el jugo. ¿Quieres saber dónde conseguir todas las bananas? ¿Y localizar a esas escurridizas hadas que no se dejan hacer fotos? Pues todas esas preguntas (y más) tienen respuesta en el regalo que te hacemos este mes. Vamos, ponte a hacer monadas...

¡Más novedades para la Dolphin!

Conviértete en un DJ con la nueva propuesta de Codemasters.

Mientras los mejores desarrolladores se están poniendo manos a la obra y ya están trabajando en títulos para Dolphin, Codemasters nos sorprende creando lo que podríamos denominar un simulador de DJ.

La propuesta de Codemasters se trata de un creador de música que se denominará *Music* (no se han estrujado mucho los sesos) y que te permitirá crear canciones, efectos gráficos e incluso mezclarlas. Vamos, como un estudio de grabación pero en miniatura.



Nada de silbidos o guitarras; crea tu propia música con tu Dolphin.

DOLPHIN: La verdad y nada más que la verdad

Antes de que os preguntéis qué será del duelo Dolphin-PlayStation 2, hemos respondido por vosotros. Y si el alma es el espejo del hombre, los números y los datos lo son de las almas electrónicas. Compara tú mismo las dos consolas y decide cuál crees que es mejor:

PLAYSTATION 2:
Velocidad de la CPU: 295 MHz
Velocidad Gráfica: 148 MHz
Soporte: DVD/CD-ROM

DOLPHIN:
Velocidad de la CPU: 400 MHz
Velocidad Gráfica: 200 MHz
Soporte: DVD/CD-ROM

Vaya, vaya... parece que la Dolphin se erige como ganadora en la primera batalla. Veremos que nos deparan las próximas...

¡NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA!

¿SERÁ LA DOLPHIN COMPATIBLE CON LA GAME BOY?
Bueno, el hecho de que la Game Boy Advance se esté desarrollando al mismo tiempo que la Dolphin y, teniendo en cuenta los precedentes del Transfer Pak, que permiten conectar tu Game Boy a la N64, todo parece augurar que el futuro de ambas consolas va a estar más unido que nunca.

¿CÓMO SERÁ EL MANDO DE CONTROL DE LA DOLPHIN? ¿SERÁ EL MISMO QUE EL DE LA N64?
No, aunque todavía no hay datos concretos ni se ha mostrado ningún esbozo de lo que puede ser el futuro mando, sí que podemos asegurar que no será el mismo que para la N64, puesto que Miyamoto quiere hacer algunos cambios y, para ello, se ha puesto a trabajar duro.

¿INCORPORARÁ LA DOLPHIN UN MÓDEM QUE PERMITA LA CONEXIÓN A INTERNET?
Efectivamente, Dolphin estará unida a millones y millones de consolas en todo el mundo gracias a la conexión a Internet que incorporará. Lo que aún no está claro es si ese módem se venderá conjuntamente con la consola o bien irá separado.

¿HABRÁ UN JUEGO DE MARIO EN LA DOLPHIN?
Por supuesto. De hecho, la intención de Nintendo es, tal y como ha hecho en otros casos, presentar las nuevas aventuras de Mario al mismo tiempo que presenta la Dolphin, haciendo así de estandarte de la nueva generación de videojuegos.

ACCESO PERMITIDO

Infogrames presenta su gama de accesorios para Game Boy.

La compañía editora Infogrames, responsable de títulos como *Ready 2 Rumble* y *Worms Armageddon*, ha sacado al mercado una gama de accesorios para tu Game Boy. La gama incluye de todo: desde un sencillo cable de enlace a un completo pack de viaje que incluye una bolsa, una batería y un adaptador, pasando por una funda y una lupa con luz incorporada. Nos alegra comprobar que el mercado de los videojuegos está abierto, permitiéndonos escoger entre varios productos cuál es el que queremos.





UN ACUERDO DE CINE

Konami y Universal Studios firman un acuerdo para crear videojuegos.

Los responsables de *Castlevania 64* han llegado a un acuerdo con la famosa productora de cine según el cual Universal cede los derechos de algunas de sus películas para el desarrollo de videojuegos. Algunos de los títulos que se barajan son *Regreso al Futuro, Parque Jurásico, E.T.*...

¿Veremos alguno en N64? Teniendo en cuenta que Konami está muy volcado en el proyecto Dolphin y que incluso está trabajando con Nintendo en el desarrollo de lo que sería un "Transfer Pak" Dolphin-Advanced, parece ser que la licencia se utilizará de pleno en la consola de la nueva generación. Una lástima



¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

IMPACTO INMINENTE

Podrás recrearte viendo algunas de las exuberantes escenas de vídeo de *Perfect Dark*. El juego está repleto de ellas.

PERFECT

URGENTE... LLAMANDO A LA AGENTE DARK... URGENTE... NO LO RESISTIMOS MÁS... NECESITAMOS JUGAR A LA SECUELA DE GOLDENEYE...

DE: RARE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	JUNIO	

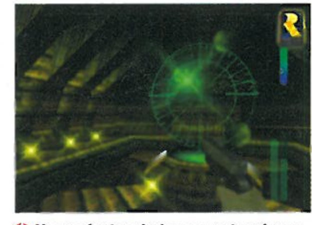
No puedes tener los dedos quietos? ¿Te cuesta concentrarte? ¿Confundes el zumo de naranja con la leche? ¿Tu gato empieza a no reconocerte? Son síntomas evidentes de que tienes mono de *Perfect Dark* y, en general, de mundo Nintendo. ¡Te hacemos un adelanto para que calmes tu ansiedad! Pero te advertimos que puede hacer que se multiplique por tres...

La mala noticia del pasado otoño, que el lanzamiento de la asombrosa continuación en plan ciencia-ficción de *GoldenEye* se aplazó a abril, cayó como una bomba. Pero, no hay mal que por bien no venga. Así, Rare no tendrá que darse prisa. Esta compañía británica se ha propuesto elevar *Perfect Dark* a la categoría de Mejor Juego Para N64 y, en ese sentido, *Deprisa y corriendo para Navidad Dark* no hubiera sonado muy *perfecto* que digamos.

ARMAS INTELIGENTES

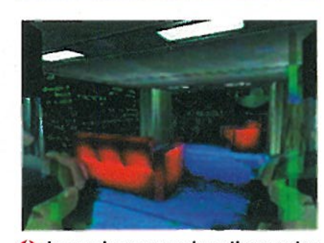
Aunque no salga Mr. Bond, el mismo equipo de desarrollo de *GoldenEye* está trabajando enérgicamente en *Perfect Dark* y parece que éste va camino de superar (sí,





Unos efectos de luz espectaculares harán de *PD* el juego para N64 de mejor aspecto.



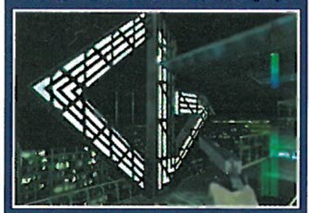


¡La puedes emprender a tiros contra el cristal y hacer añicos el sofá!

NIVELES POR UN TUBO

Prepárate a encontrar 22 niveles, repartidos en 12 o 13 misiones, en *Perfect Dark*. Éstos son los entornos que hemos visto hasta ahora.

LA AZOTEA DE DATADYNE



Aquí es donde Joanna aterriza en un helicóptero, en una escena de vídeo que es una pasada. Introdúcete con mucho sigilo en el interior.

LABORATORIOS DATADYNE



Magnífica vista de un laboratorio, con una sección en la que tienes que empujar hasta lugar seguro una carretilla que transporta alienígenas.

CHINATOWN



Tan bueno como *Blade Runner*, con graffiti de ideogramas japoneses y vapor que emerge de ventiladores.

EL NAUFRAGIO



¡Empieza a temblar! Una nave espacial extraterrestre hundida en el fondo del océano. Muy oscuro y muy aterrador. Tú primero, por favor

¡ROBOTS A TU SERVICIO!

En *Perfect Dark* podrás jugar la partida multijugador a tus anchas, gracias a los robots controlados por la CPU. En cambio, cuando en los *deathmatch* juegues en compañía de tres amigos, podrás utilizar hasta ocho robots de personalidad diferente y tácticas definidas por el usuario.

EN EQUIPO



Puedes tener a robots de tu parte, o hacer que formen un equipo y se enfrenten a ti y a tus amigos. ¡A ver si salís bien parados de esta!

CLÁSICOS



Tus favoritos de *GoldenEye*, Temple y Complex, estarán presentes como niveles multijugador, ¡junto con otros 12 totalmente nuevos!



La inteligencia artificial del enemigo se ha mejorado enormemente desde *GoldenEye*. Ya puedes suspirar, ¡si todos los blancos fueran tan fáciles como éste!











En los niveles de Chinatown se palpa un ambiente espeluznante. Vete preparando: en esos oscuros callejones abundan aliens desagradables.

DARK

ÚLTIMA HORA

¡A LAS ARMAS!

Como cabía esperar del equipo de desarrollo que nos agasajó con la RCP-90, *Perfect Dark* cuenta con uno de los mejores arsenales que jamás hayamos visto para los *shoot' em up* del futuro.

FARSIGHT



Los rayos infrarrojos te permiten ver a través de las paredes y, sobre todo, disparar a cualquier forma de vida que haya al otro lado. Es un arma lenta, así que ten cuidado.
Potencial de disfrute: 10/10

ANTEOJOS DE VISIÓN NOCTURNA



¡Fuera luces! ¿Quién las necesita? Paséate en la oscuridad con la ayuda de este instrumento óptico que procesa la imagen. Es todo un placer.
Potencial de disfrute: 7/10

PISTOLA ALIENÍGENA



Pequeña pero mortal. Escupe balas a un ritmo estremecedor. Empuña dos de estas armas a la vez y sus disparos aniquilarán a los enemigos que se te pongan a tiro.
Potencial de disfrute: 8/10

AR34



La AR34 de *Perfect Dark* es la sucesora de la AR33 de *GoldenEye*. Puede disparar rápidamente y es más eficaz que la pistola alienígena contra una multitud.
Potencial de disfrute: 9/10

AMETRALLADORA



Dispara balas que es un primor. Utiliza el sistema de enfoque de objetivos común a todas las armas para no desperdiciar munición.
Potencial de disfrute: 9/10

LANZACOHETES



Consigue un impacto directo y, seguido de una gran explosión, saldrán despedidos pedazos de carne. ¡No la utilices en espacios reducidos!
Potencial de disfrute: 10/10

SONRÍE Y DISPARA

¡Dos razones más que harán de la espera un suplicio!

GAME BOY PAK

¡Inserta este asombroso periférico en tu mando de control y podrás conectar una Game Boy Cámara, hacer una foto del careto de tu amigo y pegarla en el rostro de los personajes del modo multijugador! ¿Qué te parece?

¿A QUÉ PARTE DISPARO?

En GoldenEye, los disparos en el trasero consiguen arrancarte una carcajada, pero Perfect Dark es mejor porque amplia las partes del cuerpo del enemigo a las que puedes disparar. ¡Llegará a arrodillarse y pedirte que le perdones la vida!

sí, como oyes) al que sigue siendo uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Piensa en gráficos mejores, IA de los enemigos tan avanzada que los malos serían capaces de programar tu vídeo, armas futuristas fantásticas, nuevas opciones de lo más ingeniosas… ¡y habrás acertado!

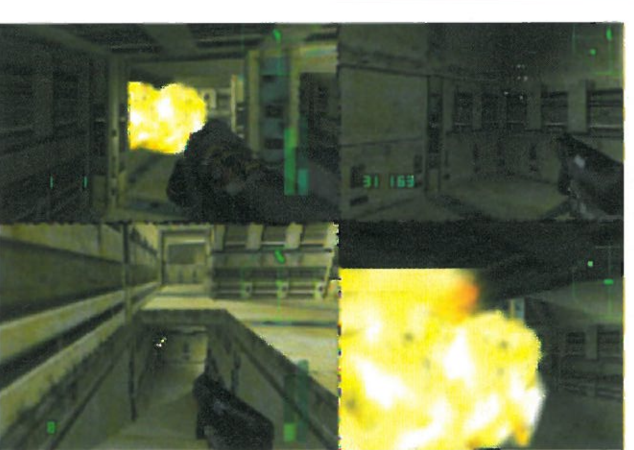
FUTURO PERFECTO

El argumento es fabuloso. Transportado al año 2023, juegas como Joanna Dark, una agente secreto muy sensual, inmersa en un mundo de conspiración que nada tiene que envidiar al de *Expediente X* y en el que, tan pronto como asaltas el edificio de la siniestra DataDyne Corporation, corren alienígenas cabezudos por todas partes.

Te alegrará saber que la inteligente mezcla de tiros y sigilo que nos encandiló en *GoldenEye* sigue presente en este juego y que, además, se estrenan nuevas y asombrosas armas. Estamos impacientes por echar mano a FarSight (el arma de visión remota), cuyos rayos infrarrojos no sólo te dejan ver sino también disparar a través de sólidos muros.

Las partidas multijugador deberían de transformarse en toda una batalla campal. Además de haber cuatro jugadores en una pantalla, puedes meter hasta ocho robots controlados por la CPU para que la matanza sea más espectacular. Como primicia, te adelantamos que podrás utilizar la Game Boy cámara para insertar fotos tuyas y de tus amigos en la cara de los personajes.

Si hay algún juego por el que merece la pena esperar hasta el nuevo milenio, ése es *Perfect Dark*. No sólo la acción se sitúa en el futuro, el juego mismo *es* el futuro de los *shoot' em up*. ¡Y pronto será todo nuestro!

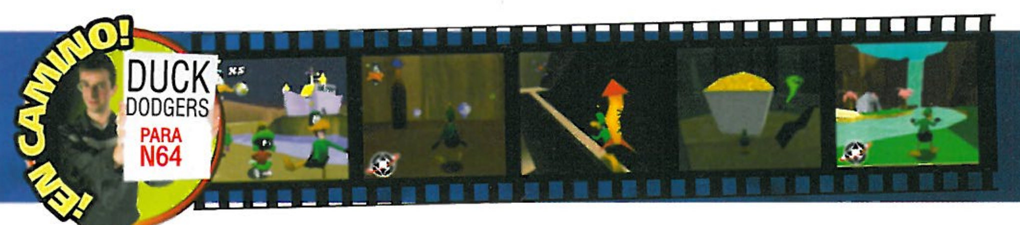


El único juego que puede acabar con nuestras partidas *deathmatch* de *GoldenEye* durante el almuerzo es *Perfect Dark*, porque puedes meter a robots en la acción. ¡Incluso podrás jugar partidas multijugador contra la consola! ¡Quién necesita amigos!



TENSA ESPERA

«Imagínatelo. Los momentos inolvidables de GoldenEye mejorados y acompañados por un montón de nuevas opciones. Perfect Dark podría convertirse en el mejor juego de todos los tiempos. Así de simple.»



¡NO TE LOS PUEDES PERDER!

¡TE MOSTRAMOS, DE FORMA RESUMIDA, LOS JUEGOS POR LOS QUE MERECERÁ LA PENA TENER UNA N64 EN EL 2000! DESDE LOS POCO CONOCIDOS, ASPIRANTES A GRANDES TÍTULOS, HASTA LOS POSIBLES BOMBAZOS, DE LOS QUE LOS DESARROLLADORES NO SUELTAN PRENDA.



BANJO-TOOIE

DE: RARE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿De qué va? Supone el retorno de la pareja pájaro-oso que en su día nos deleitó con uno de los mejores plataformas para la N64. Nos referimos, claro está, a *Banjo Kazooie*. Rare sigue tan hermética como siempre, y sólo unos pocos han visto capturas del juego (mirar en la sección de noticias), pero sabemos que en esta secuela podrás desbloquear ciertas áreas que permanecían ocultas en el primer juego. Sin duda, el más esperado de los plataformas desde el lanzamiento de *DK64*.

Tensa espera: 5/5



BATTLEZONE

DE: CRAVE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿De qué va? Es una interesante mezcla entre un juego de estrategia a lo *C&C* y un *shoot' em up* de torretas giratorias. Puedes posicionar tu ejército por el campo de batalla y colarte en la cabina de tanques individuales, con los que podrás disparar y atropellar a gente.



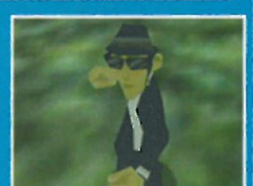
Tensa espera: 4/5



BLUES BROTHERS 2000

DE: virus	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿De qué va? No es exactamente un nuevo Bond. Aún así, dale a este plataformas-aventuras en 3D una oportunidad y podrías llevarte una grata sorpresa. *Xena*, el último juego de Titus, era fabuloso...



Tensa espera: 2/5

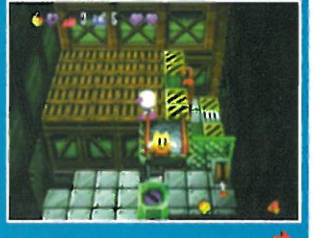


BOMBERMAN 64 2

DE: HUDSON	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿De qué va? Afortunadamente, el clásico y explosivo multijugador vuelve, y además en plena forma. Los dos últimos *Bomberman* para la N64 se descarriaron un poco, pero éste supone un retorno al caos desatado por cuatro jugadores intentando deshacerse de bombas. ¡Bien!





Tensa espera: 3/5

THE LEGEND OF ZELDA: GAIDEN

¡HAN SECUESTRADO A EPONA! ¡LA LUNA SE PRECIPITA SOBRE HYRULE! ¿ALGUIEN HA VISTO POR AHÍ A UN HÉROE DE OREJAS PUNTIAGUDAS?

DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

Démonos las manos como hermanos y sentémonos todos en armoniosa paz alrededor de una ocarina. ¡Tra-la-la-lá!

Shigeru Miyamoto tardó tres años y medio en desarrollar *Ocarina of Time*, pero nosotros en cuestión de meses podremos jugar la continuación del juego.

CUÉNTAME

Cuando Nintendo anunció su *Zelda: Gaiden* (que en japonés significa «historia complementaria») se produjo una verdadera revolución entre todos los nintenderos. Durante un tiempo, habían circulado rumores sobre una readaptación de *The Legend of Zelda*. Sin embargo, nadie se esperaba un juego completamente nuevo que pudiese superar a uno de los títulos que más momentos deliciosos nos ha proporcionado.

La historia transcurre en un Hyrule alternativo, en el que la Luna está cayendo del cielo, lo que significa que Link tendrá que espabilarse si quiere salvar este país extraño (repleto de localizaciones nuevas) a la vez que familiar (algunos personajes son los mismos) de la destrucción total.

LA CUENTA ATRÁS

Nintendo ha tomado prestados algunos de los mejores elementos de *Ocarina of Time* y les ha otorgado una mayor relevancia en esta secuela. El tiempo, por ejemplo. Tendrás la oportunidad de comprarlo a ciertos personajes para retrasar el reloj y evitar así la catástrofe lunar que se avecina.

En la intro se puede ver a este malvado y enmascarado extraño escapar montando a Epona, el fiel corcel de Link. ¡Devuélvelo, canalla!

¿Recuerdas lo divertido que era el comercio de máscaras? Aquí, las máscaras son parte esencial del juego, pues transforman a Link cuando se las pone.

The Legend of Zelda: Gaiden va a necesitar el Expansion Pak para vérselas con unos gráficos más detallados y un mayor número de enemigos en pantalla, y con la promesa de Nintendo de incluir todo lo que no pudieron meter en el anterior juego, ésta podría ser la versión más increíble de todas las habidas y por haber.



Link se transforma en criatura anfibia al ponerse la máscara Zora.



¡Enfúndate una máscara Maleza Deku y te brotarán hojas!

Transfórmate en Goron y jugarás subjuegos de carreras.

NI ES LO MISMO, NI ES IGUAL

Gaiden se desarrolla en el mismo Hyrule que ya conocemos, pero es diferente. ¿Cómo se come eso? Esto es lo que queremos decir



1. ¡Fíjate! Ésa es Navi, sólo que se ha vuelto oscura y aterradora.
2. Una localización totalmente nueva. ¡Es Hyrule, pero no está como lo recordábamos!
3. Este reloj de sol muestra el tiempo que falta para el impacto lunar.

TENSA ESPERA

The Legend of Zelda fue algo tan importante que nos cambió la vida, así que alabado sea Miyamoto por traernos en un tiempo tan corto lo que tiene toda la pinta de ser una increíble continuación. ¡No podemos esperar! De hecho, ¡nos gustaría TENERLO YA!

POKéMON



EL ÚLTIMO AÑO DE ESTE MILENIO CONSAGRARÁ A POKéMON COMO EL CENTRO DEL UNIVERSO VIDEOJUEGUIL.

Si el fenómeno *Pokémon* ya ha desbordado todas tus expectativas, espera a ver los próximos meses. *Pokémon Rojo* y *Azul* eran sólo los primeros peldaños en el ascenso de Pikachu y compañía hacia el podio de los grandes acontecimientos de la posmodernidad: estos curiosos seres no pararán hasta dominar el mundo entero.

A lo largo de este año, un puñado de juegos *Pokémon* llegarán finalmente a nuestro país, tras disfrutar de un enorme éxito en Japón y América.

Así, Game Boy Color hospedará a *Pokémon Amarillo*, el juego de Nintendo que más deprisa se ha vendido en toda la historia (más de dos millones de unidades en América en las dos primeras semanas desde su lanzamiento) y el adictivo *Pokémon Pinball*, ambos con rumble pak incorporado. Por otro lado, Pikachu y demás pokécriaturas debutarán en la N64 en marzo con *Pokémon Stadium*, un juego de combates en 3D.

Por si esto no fuera suficiente, no descartamos que lleguen *Pokémon Oro y Plata*, continuaciones de *Rojo* y *Azul*. Ambos desencadenaron episodios de histeria colectiva durante su lanzamiento en Japón. Si a esto le sumamos el juego de naipes, la serie de televisión, dos películas y artículos y juguetes suficientes para llenar el estadio de Maracaná, comprenderemos por qué 2000 pasará a la posteridad como el año 1 de la era Pokémon.

LO QUE ESTÁ POR VENIR



POKÉMON AMARILLO

PARA: Game Boy **DISPONIBLE:**

¿QUÉ ES? La mayor diferencia entre este y *Rojo/Azul* radica en el protagonismo de Pikachu. Siguiendo el argumento de los dibujos animados, el roedor eléctrico te seguirá los pasos todo el tiempo. Hay diferentes ubicaciones para los monstruos, nuevos entrenadores y una opción para imprimir adhesivos con la GB printer.

Tensa Espera: 4/5

POKÉMON SNAP

PARA: N64 **DISPONIBLE:**

¿QUÉ ES? Este estrambótico juego te lleva de safari a un ecosistema Pokémon donde tienes que sacar fotografías perfectas de todos y cada uno de los monstruos usando tu cámara con zoom. El profesor Oak puntúa tus instantáneas y obtienes ítems de *bonus* con los que atraer nuevos Pokémon.

Tensa Espera: 4/5

POKÉMON STADIUM

PARA: N64 **DISPONIBLE:** Septiembre

¿QUÉ ES? Por arte de birlibirloque, podrás transformar el contenido de tu GB Pokédex en Pokémon poligonales de perfectas 3D para tu N64. Si has vivido momentos inolvidables con tus criaturitas en la pantallita de la GB, imagínate cómo gozarás viéndolos combatir en 3 dimensiones.

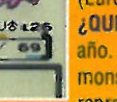
Tensa Espera: 5/5

POKÉMON PINBALL

PARA: GB **DISPONIBLE:**

¿QUÉ ES? Hazte con todos otra vez sacudiendo una Pokéball por estupendas mesas de pinball, diseñadas para tu GB. La versión americana es casi tan adictiva como *Rojo/Azul*, y hay montones de subjuegos muy interesantes, un modo evolutivo y toneladas de objetos de *bonus*.

Tensa Espera: 4/5



POKÉMON ORO/PLATA

PARA: GBC **DISPONIBLE:** Sí (Japón), Sept (EE. UU.), Semana Santa 2001 (Europa)

¿QUÉ ES? En teoría, no llegará a España hasta dentro de algo más de un año. ¿Podremos resistirlo? Esta secuela de *Rojo/Azul* contiene 100 nuevos monstruos, un reloj en tiempo real, un nuevo Pokédex y la oportunidad de reproducir Pokémon. ¡Los japoneses están entusiasmados con ellos!

¡NO TE LOS PUEDES PERDER!



CASTLEVANIA SPECIAL EDITION

DE: KONAMI	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿Qué es? Una puesta al día de una aventura de espadas y brujería algo decepcionante. Usará el Expansion Pak y, con un poco de suerte, resolverá los problemas de cámara del original.



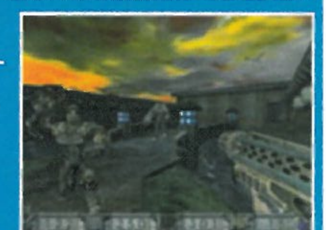
Tensa espera: 3/5



DAIKATANA

DE: ION STROM	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2.000

¿Qué es? Un mega *shoot 'em up* muy esperado y exageradamente aplazado, con la firma del inventor de *Quake*. Viajarás por el tiempo desde la antigua Grecia al futuro, disparando a diestro y siniestro. Poco se sabe de la versión para N64.



Tensa espera: 2/5



DRAGON SWORD

DE: INTER. STUDIOS	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿Qué es? Un *beat 'em up* con espadas y exploración con un impresionante arsenal de armas blancas. Jefes colosales, poderes mágicos, un modo cooperativo para dos, y acción a raudales.



Tensa espera: 3/5



DRIVER

DE: GT. INTERACTIVE	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿QUÉ ES? No hay noticias de una versión para N64. En cualquier caso, ¿cómo llevarán a una pantallita con planos picados las carreras locas de los coches de los 70? Tendrás que completar una serie de misiones de fuga, soslayando a las fuerzas del orden y sorteando obstáculos por populosas calles americanas.



Tensa espera: 5/5

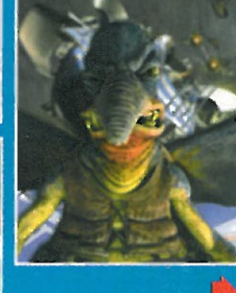


EPISODE ONE: RACER

DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2000

¿QUÉ ES? La versión para la pequeña pantalla de uno de los grandes juegos del año pasado. Será con vistas en picado sobre fondos planos en vez de 3D, pero si preserva íntegra su espeluznante velocidad, lo aconsejaremos de muy buen grado.





Tensa espera: 4/5

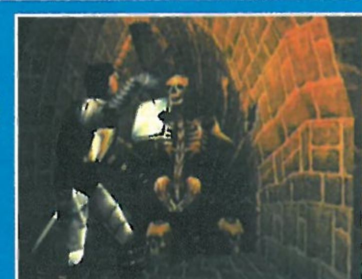
¡EN CAMINO! MICKEY'S RACING ADVENTURE PARA N64

¡NO TE LOS PUEDES PERDER!



ETERNAL DARKNESS

DE: KONAMI | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000



¿Qué es? Apasionante cruce entre *Zelda* y *Resident Evil*, *Eternal Darkness* tiene una ambientación medievalizante con ángulos de cámara fijos y malos horripilantes que te acosan sin darte un respiro. Nos morimos de ganas –y de miedo- de echarle el guante.

Tensa espera: 4/5



EXCITEBIKE 64

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000



¿Qué es? Motocross. ¡Espera, no te vayas! Se trata de una prometedora actualización de un antiguo juego para NES que recordamos con verdadera nostalgia. Los gráficos, mejorados con Expansion pak, son asombrosos, y la conducción de las motos es súper realista. Súmale a esto un montón de piruetas, un editor de pistas y un modo multijugador con barro a go-gó, y no podrás evitar que se te acelere el pulso.

Tensa espera: 4/5



FIGHTERS DESTINY 2

DE: INFOGREMES | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000



¿Qué es? La secuela del mejor *beat 'em up* para N64 hasta que *Smash Bros.* le arrebató la corona. El sistema de puntuación, idéntico al del original, implica que tienes que pensar en vez de apretar botones al tuntún. Sin embargo, tras ver la versión nipona, nos tememos que no es demasiado diferente a la primera entrega.

Tensa espera: 3/5



HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

DE: TITUS | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000

¿QUÉ ES? Tiene más de aventuras que de título de lucha con espadas al estilo de *Xena*. Aunque se basa en la conocida -y pésima- serie de televisión, el videojuego tiene bastante buena pinta.



Tensa espera: 3/5

SUPER MARIO ADVENTURE

LAS PRÓXIMAS AVENTURAS DE MARIO NO SERÁN UNA ODISEA PLATAFORMERA EN 3D SINO UN RPG EN 2,5D.

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

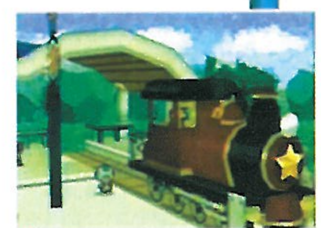
Nuestro amigo Mario repetirá como anfitrión de una fiesta este año (véase avance de *Mario Party 2* en página 17). No obstante, ahora que está prácticamente confirmado un *Super Mario 64 2* para la Dolphin, apostamos por este RPG como el gran título *Mario* del 2000.

Super Mario Aventure será la continuación del laureado juego para Super Nintendo que nunca llegó a nuestro país. No le faltarán, pues, detalles extravagantes, pero en un sentido positivo.

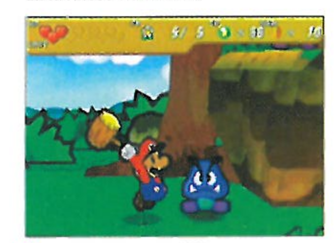
2D EN UN MUNDO 3D

En esencia, es un simple RPG surtido de batallas por turnos, puzzles y mucha exploración. Por ahora, nada novedoso. Sin embargo, el estilo de los gráficos no se parece a nada que hayas visto antes. El juego combina maravillosos escenarios en 3D con personajes totalmente 2D. De ahí que, si bien puedes mover a Mario dentro y fuera de la pantalla, cuando se pone lado, es tan plano como un hoja de papel. Hay que acostumbrarse al efecto, pero ver a un Mario fino como un cromo conduciendo un tren 3D, ha sido suficiente para convencernos del encanto del juego.

El reparto estelar, que incluye antiguos y nuevos personajes Nintendo, confirma *Super Mario Adventure* como uno de los juegos más originales y atractivos del año. Todo lo que necesitamos saber es para cuándo está previsto su lanzamiento en Occidente (en Japón se edita ahora).



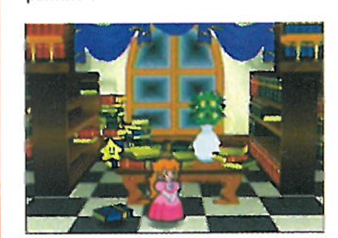
¡Pip, piip! Un Mario en 2D se sube a un fabuloso tren en 3D.



¡Esto te va a doler! Siempre se agradece ver a Goomba recibiendo...



Las estrellas de Nintendo lucirán palmito en maravillosos escenarios 3D.



La deliciosa Peach busca estrellas en la biblioteca. ¡Luego, pon los libros en su sitio, eh guapa!

LA BARCA BA... LLENA

Super Mario Adventure presenta una escenografía de lo más pintoresca y unos subjuegos impagables. Sin ir más lejos...

▲ Surca los mares a bordo de esta ballena sin caerte.



▲ La pantalla de ítems, simplificada pensando en los más peques.

◀ ¡Juega a cartas contra Goomba! ¡Hay subjuegos a porrillo!

TENSA ESPERA

"Tendremos que organizar manifestaciones para que este título llegue a España. La combinación de gráficos en 2D y 3D confiere al juego un aspecto único, y no faltan algunos de nuestros personajes predilectos."



MARIO PARTY 2

MARIO VUELVE A LA CARGA CON LA SEGUNDA PARTE DE ESTE DIVERTIDO JUEGO DE MESA PARA TU TELEVISOR.



DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	2.000	

Para fiestas, las que montan Mario y sus amigos. Tuvimos la oportunidad de asistir a una este año y fue genial: montones de subjuegos, todas las estrellas de Nintendo y ni rastro de Bradley, ¡menos mal!

Puede que *Mario Party 2* sea más de lo mismo, pero cuando ese "mismo" resulta tan divertido, ¿hay de qué quejarse? Tienes a tu disposición nada más y nada menos que 64 minijuegos que irás conociendo a medida que vayas avanzando por el tablero. Algunos te sonarán, pues ya salían en el anterior título.

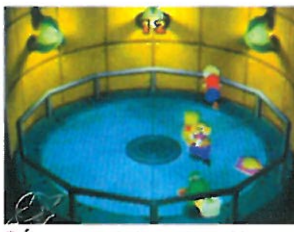
¿QUÉ ES NUEVO?

A simple vista, se diría que todos los tableros coinciden con los de *Mario Party*, pero no es así, porque tienes seis completamente nuevos. Hay uno ambientado en el espacio y otro en el Lejano Oeste, y todos los personajes van adecuadamente vestidos de acuerdo al entorno en el que se hallan. ¿Mario vestido de cowboy? ¡Habrá que verlo!

El jugador solitario se bastará y sobrará con el modo Quest (Búsqueda), pero el verdadero aliciente está en la aventura multijugador. Nintendo ha prometido algunos personajes nuevos (aún sin desvelar) que habrá que añadir al reparto de estrellas protagonistas del juego como Mario, Luigi, Daisy, Bowser, DK o Toad y la banda. El tablero nunca te aburrirá, pues a cada pocos turnos descubrirás algún que otro minijuego.

En *Games World* tenemos una especial debilidad por *Mario Party* y esperamos con locura el momento de reunirnos en una sesión como Dios manda para jugar esta secuela en el año que empieza. ¡Quedas invitado!





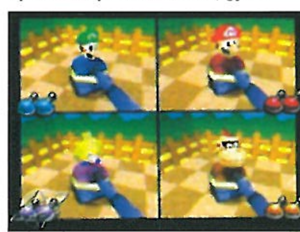
Éste es uno de los varios subjuegos de *MP2*. ¡Donde estén los de Nintendo, que se quiten los demás!



En el Lejano Oeste seremos testigos de un duelo entre los pistoleros Mario y Luigi.



Peach contra Wario. Nosotros apostamos por el narizotas, ¿y tú?



En este subjuego podréis montaros en minitanques y dispararos unos a otros. ¡Yo también quiero jugar!

En Territorio Vaquero, Nintendo viste a sus personajes con los mejores disfraces. ¿Mario con sombrero de cowboy? ¡No te lo pierdas!



Se rumorea que podrás jugar con Bowser en la secuela.

¡AL ABORDAJE!

Surca los mares del tablero pirata y avistarás parches en el ojo, patas de palo y pañuelos en la cabeza. ¡Arriad la mayor! ¡A toda vela!



Juega en Territorio Pirata y amarrado al tablero aparecerá un inmenso galeón.



Hay un montón de minijuegos de inspiración náutica. No te preocupes por los contadores, nunca se mojan.

TENSA ESPERA

Mario Party sirvió para demostrar que los juegos de mesa podían perfectamente jugarse desde la pantalla de tu televisor. ¿Cuándo fue la última vez que jugaste una partida de bolos en 3D con Bowser como contrincante? ¡Adelante con la secuela y nuevos minijuegos!

¡NO TE LOS PUEDES PERDER!

MINI-RACERS



DE: NINTENDO	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2.000

¿De qué va? Es una especie de mezcla entre *Micro Machines*, el juego de carreras original, y *ReVolt*, el reciente y bastante aceptable juego de Acclaim. En *Mini-racers* también salen coches teledirigidos y un editor de circuitos. Fue presentado en Spaceworld y estas miniaturas motorizadas tuvieron una buena acogida.



Tensa espera: 3/5

NUCLEAR STRIKE



DE: THQ	PRECIO: N/D	JUGADORES: 1	DISPONIBLE: 2.000

¿De qué va? La N64 acoge a un juego de *Strike*, la incombustible serie de *shoot'em-up* con helicópteros. Podrás conducir tanques, pilotar aviones Harrier o dirigir aerodeslizadores (según el terreno), amén de provocar vistosas explosiones.



Tensa espera: 3/5







LAS CONSOLAS DEL NUEVO MILENIO

No olvides (seguro que no) que el año 2000 es el elegido por Nintendo para mostrar a los ojos del mundo las sucesoras de la N64 y la Game Boy. De momento, no sueltan prenda, pero aquí tienes lo que hasta ahora se sabe de Dolphin y Game Boy Advance...

PROJECT DOLPHIN

Tensa espera: 5/5

¿De qué va? Como si no lo supieras ya. La nueva consola de Nintendo (con el nombre provisional de Dolphin) será una consola con sistema DVD incorporado y potencia sin igual. Según algunos expertos, será mucho más potente que la PlayStation 2 (con un procesador de 400 MHz frente a los 300 MHz de Sony) y capaz de generar millones de polígonos por segundo sin despeinarse. Pocos detalles más se conocen, pero la gran incógnita quedará despejada en agosto del 2000, cuando Nintendo presente en sociedad la consola, los controles y los juegos de lanzamiento en la feria Spaceworld de Japón. Ten en cuenta, sin embargo, que el delfín de Nintendo no llegará a estos lares hasta el 2001.

GAME BOY ADVANCE

Tensa espera: 5/5

¿De qué va? Una Game Boy 2, ni más ni menos. Prevista su presentación para las mismas fechas que la Dolphin, la Game Boy Advance será una consola de bolsillo de 32 bits (como la PlayStation), con un procesador RISC muy potente. Capaz de soportar 65.000 colores en pantalla a la vez, jugar tus viejos cartuchos de GB y acceder a Internet, una vez conectada a un teléfono móvil. ¿Qué te parece? Lo más probable es que no se empiece a comercializar hasta el 2001, igual que la Dolphin.



¡EN CAMINO! WAR MONSTERS PARA N64

ATENTO AL PRÓXIMO NÚMERO

¡NO TE LOS PUEDES PERDER!



ISS MILLENIUM

DE: KONAMI | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-4 | DISPONIBLE: 2.000



¿Qué es? La última entrega del mejor juego de fútbol del mundo. ISS Millennium tiene unos gráficos aún mejores que ISS '98, con una animación sedosa y una jugabilidad llevada a la perfección. Esperemos que Konami incluya el curioso modo RPG que llevaba la versión japonesa del juego.

Tensa espera: 5/5



KIRBY 64

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000



¿Qué es? El primer papel protagonista de este saco de aire rosa en la N64 es un plataformas en "2,5D", tipo Mystical Ninja 2. El juego explota las habilidades de Kirby para succionar y expeler a sus enemigos, y la acción se desarrolla en escenarios bonitos y alegres.

Tensa espera: 3/5



LEGEND OF ZELDA: FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000



¿Qué es? El primero de una trilogía de títulos Zelda para GBC. Este RPG de vista en picado te invita a juguetear con las estaciones para resolver puzzles, a montar un canguro y, claro está, a rescatar a la Princesa Zelda. ¿Puedes creer que la han secuestrado? Ojalá supere al insuperable Zelda DX. ¿Cuándo saldrá? Misterio.

Tensa espera: 5/5



MOTHER 3

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE: 2.000



¿QUÉ ES? Uno de los escasos RPG genuinos para N64. Paséate por pueblecitos, charla con la gente y disputa combates por turnos. Despliega unos gráficos estupendos -totalmente 3D-, aunque la versión exhibida en el pasado salón Spaceworld nos dejó un poco confundidos con sus interminables textos en japonés. Algo así como el Final Fantasy de la N64.

Tensa espera: 4/5






SOUTH PARK RALLY

SOUTH PARK CON NEUMÁTICOS. SI TU ABUELA SABE INGLÉS, CÚBRELE LAS OREJAS MIENTRAS JUEGAS...



DE: ACCLAIM | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1

LANZAMIENTO ▶ FEBRERO

Carambolas! Como si no hubiéramos dicho ya suficientes palabrotas jugando a Mario Kart en la redacción de Games World... *South Park Rally* está al caer y promete inspirarnos las más sonoras maldiciones.

Sus 16 corredores, directamente extraídos de la más perversa serie de TV, ya están preparados para envenenar el aire con su cochino vocabulario, mientras esa prima tuya marisabidilla que habla perfecto inglés, se santigua escandalizada.

COCHES Y ARMAS

Ahí estarán, cómo no, Cartman, Stan, Kenny, Kyle y demás habitantes del pueblo, cada uno pilotando un vehículo exclusivo, adaptado a su irrepetible personalidad: desde la furgoneta de Chef hasta la nube flotante de Jesús. Por su parte, el arsenal incluye delicias tales como misiles, bombas incendiarias y, naturalmente, bolas de Chocolate Salty.

¿MÁS SUAVE QUE MARIO?

Podrás jugar el modo Challenge, competir uno contra uno u optar por el multijugador, donde puedes correr o disputar deathmatch. No hablamos de un mero Mario Kart con palabrotas: South Park Rally incorporará frenéticas excursiones campo a través, no sólo acción sobre el asfalto.

El aspecto más asombroso del juego son sus gráficos. No hay una pizca de la niebla que arruinaba el juego original. Por el contrario, son aún más nítidos y rápidos que en Mario Kart. Estamos ansiosos por conocer el último grito en tacos en inglés, para saludar a nuestro jefe como se merece.

¡VAYA BÓLIDOS!

En el juego acabado habrán como mínimo 16 personajes, con sus correspondientes vehículos.



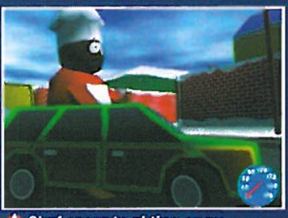
▲ Starvin' Marvin' conduce una vagoneta con un saco de trigo.



▲ Cartman lleva un jeep y un triciclo de policía.



▲ El abuelo de Stan pilota su silla de ruedas turbo. ¡Qué si no!



▲ Chef aguanta el tipo en su camioneta de reparto.

▲ ¡Uauuuuu! Los circuitos están jalonados de saltos y baches.

TENSA ESPERA

No estaba mal del todo, pero las locuras de South Park acabaron haciéndose monótonas. South Park Rally es muchísimo mejor, incluye vehículos estupendos y promete ser realmente trepidante.



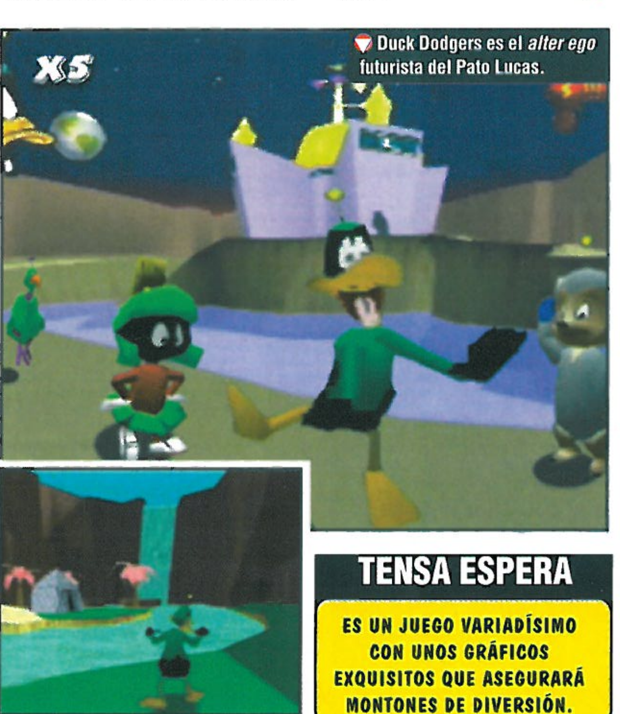
DUCK DODGERS

DE: INFOGRAMES | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ JUNIO

Los creadores de *Beetle Adventure Racing* cambian de registro y nos presentan este cartucho de aventuras en 3D protagonizado por el Pato Lucas.

El Marciano Marvin sigue con su afán de conquistar la tierra, para lo que ha decidido construir un arma muy potente que necesita toneladas de energía. Así que envía a sus esbirros a por ella a lo largo de la galaxia. Tu misión como Duck Dodgers, acompañado de Porky, es la de evitar que esos malvados consigan sus propósitos.

La aventura se desarrolla en siete planetas, a su vez compuestos por cinco niveles más uno de bonus, y custodiados por unos malvados jefes con la intención de patear tu plumífero trasero. Para evitarlo, Lucas tendrá que hacer de todo, incluso disfrazarse de marciano para pasar desapercibido o destruir a una pandilla de huevos fritos en un nivel llamado "Cuac" y que recuerda a los mejores *shoot' em up*. Además, el título contará con un montón de subjuegos interesantes en los que podrás echarte unas partiditas a baloncesto, unos combates de boxeo o montarte en una tabla de surf. Como ves, en la variedad está el gusto.



Duck Dodgers es el *alter ego* futurista del Pato Lucas.

TENSA ESPERA

ES UN JUEGO VARIADÍSIMO CON UNOS GRÁFICOS EXQUISITOS QUE ASEGURARÁ MONTONES DE DIVERSIÓN.

SUPERCROSS 2000



DE: EA | DISPONIBLE: FINALES ENERO
PRECIO: N/D
JUGADORES: 1-2

Electronic Arts, encargada de traernos a casa los juegos de deporte con licencia más famosos (*FIFA, NFL, NBA y NHL*), está ahora trabajando en el desarrollo de este título de carreras de cross.

Además de por la acción que suponen estas carreras de motocross, el juego destaca por los circuitos en los que se desarrollan dichas competiciones, llenas de saltos que te permiten realizar mil y una acrobacias.



TENSA ESPERA

DE ENTRE LOS JUEGOS DE MOTOS QUE AFLORAN PARA N64, LA APUESTA DE EA SUENA MUY INTERESANTE.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

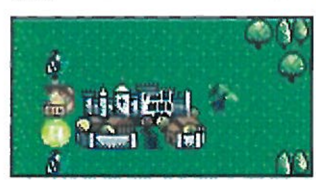


DE: 3DO | DISPONIBLE: 2000
PRECIO: N/D
JUGADORES: 1-2

¡TAMBIÉN FUNCIONA EN GB Y GB POCKET!

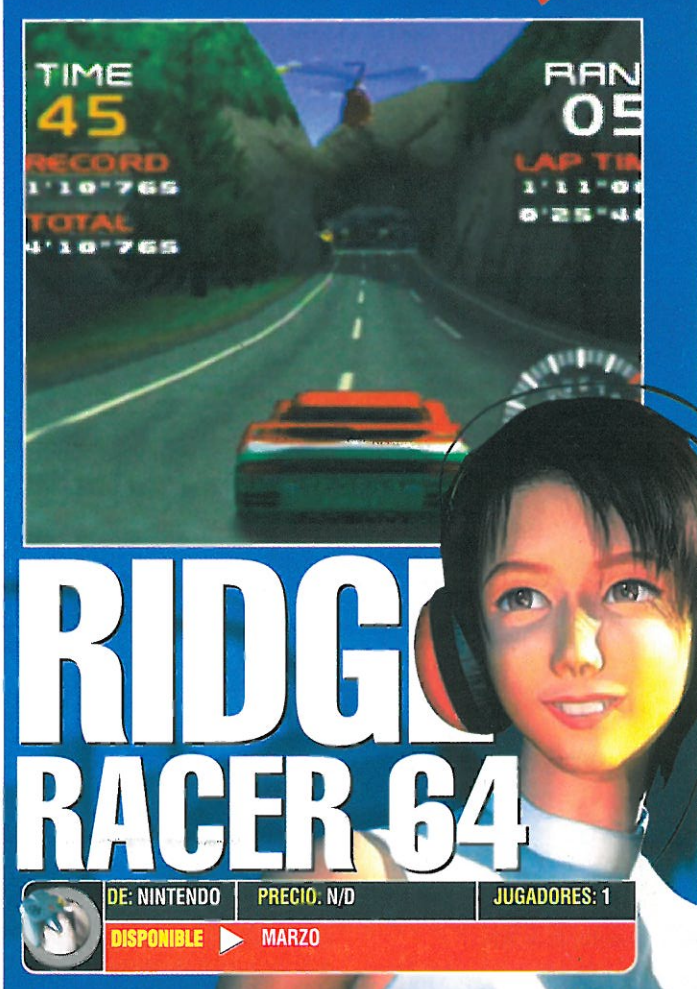
Este fantástico cartucho está basado en una popular serie de juegos de estrategia medieval para PC.

Tu misión es viajar a lo largo y ancho de una serie de mapas reclutando y luchando contra todo tipo de criaturas (hay 28 diferentes), conquistando castillos enemigos y batiéndote con otros caballeros a fin de hacerte con todo el territorio. El título contará con 24 mapas y 18 de ellos han sido creados exclusivamente para GBC. ¡Fabuloso!



TENSA ESPERA

ESTE JUEGO DE ESTRATEGIA MEDIEVAL POR TURNOS TE MANTENDRÁ ENGANCHADO A TU CONSOLA DE BOLSILLO.



RIDGE RACER 64

DE: NINTENDO | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ MARZO

Aunque, en un principio, este esperadísimo juego de carreras parecía que no iba a cumplir las expectativas, el tiempo de más que se están tomando los desarrolladores está dando fruto y el resultado cada vez mejora más.

Esta versión para N64 está siendo construida con lo mejor de sus precedentes para Play. Además, contará con un modo multijugador para cuatro jugadores que será una pasada, aunque lo que nos ha dejado boquiabiertos es el modo para dos jugadores con posibilidad de opción cooperativa.

Para conseguir los vehículos ocultos, el cartucho te lo pone muy difícil y te las verás y desearás como en ningún otro juego de carreras.







En total, *Ridge Racer 64* cuenta con 20 coches y 16 de ellos, bloqueados. Vas a tener que correr mucho para conseguirlos todos.

TENSA ESPERA

AUNQUE LA PRIMERA VERSIÓN ERA UN POCO LENTA Y BORROSA, ESTA ÚLTIMA INDICA QUE LO BUENO SE ESTABA HACIENDO ESPERAR.



En el transcurso del juego encontrarás insectos de todo tipo.



DE: ACTIVISION | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ FINALES DE ENERO

A BUGS LIFE

UN CARTUCHO CON MUCHOS BICHOS

Activision ha conseguido la licencia de Disney y ha desarrollado un videojuego destinado plenamente a los más menudos de la casa.

Si has visto la película de Disney, seguro que ya sabes que los saltamontes no son muy amigos de las hormigas. Pues en el videojuego todo sigue igual. Tú eres el protagonista, o sea, Flik, y has de evitar que los insectos malvados hagan de las suyas. Para ello tendrás que desplazarte a lo largo, ancho y alto de 15 niveles en 3D. Las armas de Flik serán las clásicas de un juego de plataformas: saltos, culetazos y semillas, el arma especial de la hormiga.

Si te gustó la película, disfrutarás, además, con las breves escenas que de ella se han incluido en el cartucho y con una música totalmente adecuada para el título Disney.



¿QUÉ TAL SERÁ?

La primera impresión que nos ha dado *A Bug's Life* es la de pretender y no llegar. Hay buenas ideas, pero todas están usadas en otros plataformas, sobre todo en *Mario 64*. El juego debería haber salido hace un tiempo, cuando apareció la película, y este transcurso, durante el cual los desarrolladores no han retocado el juego, se nota. En cuanto al resto, no parece más que una conversión exacta del homónimo juego de PlayStation.

TENSA ESPERA

SU ASPECTO SOSÓN HARÁ QUE SÓLO GUSTE A LOS MÁS PEQUES DE LA CASA.

PLÁNTALA

Para alcanzar zonas elevadas, Flik puede plantar semillas que hagan crecer árboles que le eleven.



La incorporación de las semillas es una de las ideas más frescas del cartucho.

PURO SIGILO
Si un símbolo de ! aparece sobre la cabeza de un guardia, indicará que has sido descubierto.





METAL GEAR: GHOST BABEL



POR FIN PODEMOS DAR LA BIENVENIDA A ESTE VIEJO Y CONOCIDO "AMIGO" DE NINTENDO.

DE: KONAMI | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE ▶ PRIMAVERA
HISTORIA: *Metal Gear* apareció por primera vez en la NES en 1987. Su secuela, *Solid Snake*, no se hizo esperar. Y hace poco, todos flipamos (cinco minutos) con *Metal Gear Solid* para PSX.

Junto con *Zelda*, *GoldenEye* y *Donkey Kong 64*, *Metal Gear Solid* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la historia.

ES UN CLÁSICO

Basado en el clásico juego para NES *Metal Gear*, este clásico avanza a un ritmo de película, un inigualable control de la cámara y una exquisita jugabilidad basada en el sigilo.

Pero lo más increíble de todo es que ¡*Metal Gear* llega a tu Game Boy! En esta ocasión encarnas a Solid Snake, un miembro de las fuerzas especiales con la misión de infiltrarte en la base enemiga y destruir las peligrosas armas Metal Gear. Tal y como pasaba en el antiguo juego, el cartucho contiene 180 misiones que son una mezcla de fases de entrenamiento y desafíos basados en puzzles. Además, si tienes un cable de enlace podrás conectarte con tus amigos.

MÁXIMA TENSIÓN
No utilices tu pistola cerca de un guardia que duerme o lo despertarás.





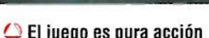



El juego es pura acción



El jefe de turno.

SPACE INVADERS





DE: ACTIVISION | PRECIO: N/D | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE ▶ FINALES DE ENERO

Últimamente se ha puesto de moda eso de recuperar viejos títulos del baúl de los recuerdos para devolverlos a la más rabiosa actualidad.

En este caso, el turno le ha tocado al clásico matamarcianos *Space Invaders*. Y parece que el resultado es bastante bueno, siempre y cuando, claro, te gusten los juegos repetitivos y simples, pero sumamente divertidos.



DISPARAR Y DISPARAR

En *Space Invaders* no tendrás otra cosa que hacer que matar sin cesar miles de marcianitos que caen de la pantalla mientras te mueves a la izquierda y a la derecha.

El juego permitirá revivir la jugabilidad de los juegos en 2D pero con la incorporación de gráficos en 3D, aunque manteniendo ese aspecto retro que tanto gusta a algunos y desagrada a otros. Y es que en un momento en el que los juegos destacan por sus magníficos gráficos, este cartucho apuesta por una sencillez tal, que no pararás a echarles un vistazo cuando estés jugando.

¿ALGO NUEVO?

Los desarrolladores han hecho algunas aportaciones al clásico. De esta forma, el título contará con nuevas armas especiales y reforzadores, así como con un modo para dos jugadores y algunas misiones de bonus, en general, con la intención de aumentar aún más la acción del cartucho.

JUNTOS Y REVUELTOS

La nueva versión de *Space Invaders* incluye la novedad de un modo cooperativo y competitivo a la vez para dos jugadores. Los dos lucháis contra los malos, pero gana quien más marcianos mata.



▲ Acaba con elos antes de que lo haga tu compañero.

TENSA ESPERA

UN CLÁSICO QUE AGRADARÁ A MUCHOS , PERO QUE NO DESPERTARÁ NI UN ÁPICE DE INTERES EN OTRO



CYBER TIGER WOODS GOLF



DE: EA | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ SÍ

EA está dando los retoques finales a su última y particular visión del deporte con este juego de golf.

Hasta ahora, los fans del golf tenían poco donde escoger si querían practicar este deporte en su N64. La mejor opción es *Mario Golf*, pero tiene un aire un poco infantil y arcade que puede no agradar a todos. Con *Cyber Tiger*, tenemos un juego de golf muy realista con más acción y, además, con la licencia oficial que permite que conozcas todos los detalles de tus golfistas favoritos.

BUEN GOLPE

Cyber Tiger se está preparando para convertirse en una apuesta muy digna. A unos gráficos excelentes y una cámara que te permite escoger en todo momento cuál es la perspectiva del golfista que quieres tener, hay que añadirle un montón de opciones interesantes. Podrás escoger entre un montón de modos (que incluye, además de los clásicos Campeonato, Mejor disparo, etc., un modo Battle), una opción para golfistas principiantes y el siempre presente en juegos de EA, modo de creación de golfistas.

¿ES LA PRIMERA VEZ?

Si crees que no podrás con Tiger, el juego te permite activar una opción para principiantes que facilita mucho el control de tus golpes.



Si le das suave conseguirás un buen golpe.

TENSA ESPERA

LA MEJOR ALTERNATIVA A MARIO GOLF. PUEDE QUE, INCLUSO, SEA MEJOR.



¿Reconoces a este jovenzuelo que fue la revelación del año pasado?

TENSA ESPERA

UN CLÁSICO CARGADO DE NOVEDADES. ESTÁ DESTINADO A CONVERTIRSE EN UNA DE LAS JOYAS DE LA CONSOLA DE BOLSILLO. VENGA A NOSOTROS.

¡APTO PARA LA SUPERVIVENCIA!

No basta con comer bayas silvestres y setas para conservar la salud. Tendrás que cazar animales salvajes y hacer fuego para cocinarlos.



Lo primero es lo primero: escudriña la playa en busca de objetos útiles.

Made the Axe

Combina los ítems con tino y podrás fabricar armas y herramientas.

SURVIVAL KIDS

AVENTURAS E ISLAS DESIERTAS EN ESTE HOMENAJE A ROBINSON CRUSOE



DE: KONAMI | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SIN DETERMINAR

Cuántas veces te has preguntado si podrías subsistir por tu cuenta en una isla desierta? Ahora podrás descubrirlo con *Survival Kids*, donde tendrás que apañártelas tú solito, usando los recursos naturales a tu alcance, tras sobrevivir a un naufragio en medio del océano.

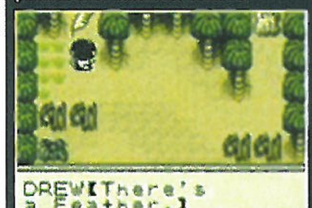
El éxito en esta aventura depende de que sepas llevar la cuenta de tus puntos de vida, agua, hambre y cansancio. Debes explorar la isla en busca de ítems y combinarlos para crear algo útil (por ejemplo, un palo, hiedra y un trozo de corteza te pueden servir para hacer fuego).



Puedes jugar como un Viernes o *una* Viernes.



Si no cocinas los cangrejos, podrías caer enfermo. Curioso.



Esa pluma puede ayudarte a fabricar arco y flechas. Perfectos para cazar.

¡AUXILIOOO!

¿Podrás alimentarte y mantenerte a salvo de los peligros el tiempo suficiente hasta descubrir una manera de volver a la civilización? Pronto tendrás ocasión de demostrarlo.

TENSA ESPERA

"Una idea excelente para un aventuras de estilo RPG con elementos de *Pokémon*... Con semejante materia prima, el resultado puede ser excelente..."



El helicóptero es vulnerable a los ataques desde tierra.



¡PRIMERAS IMÁGENES!



Un helicóptero, a punto de bombardear la casa de la pradera...

NUCLEAR STRIKE

¿CONTENTO PORQUE EL MUNDO NO SE HA ACABADO? NO CANTES VICTORIA TODAVÍA...




DE: PROEIN | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: SI

No vamos a entretenernos explicándote el argumento, donde no faltan los tópicos sobre el terrorista megalómano que chantajea al mundo libre con armamento nuclear. Te basta con saber que *Nuclear Strike* va de volar cosas por los aires. El juego contiene un selección de 15 vehículos destructores, incluyendo helicópteros Apache, tanques, aviones de despegue vertical Harriet y aerodeslizadores, cada uno apropiado para transitar por un tipo de terreno.

Tras neutralizar una serie de bases terroristas repartidas por varias islas del Pacífico, deberás adentrarte en las junglas del sureste asiático, destruyendo las fuerzas del caos a tu paso. A medida que avances, irás recogiendo armas más poderosas, pero liquidar a los terroristas será cada vez más difícil, pues ellos también van perfeccionando sus tácticas. ¡Malditos!



Un tanque menos. No te duermas: los hay por centenas.

¡ACCIÓN MEJORADA!

En otras plataformas, los juegos de la serie *Nuclear Strike* siempre han tenido más acción que estrategia. Al incluir indicadores del camino y una mini pantalla de radar, este nuevo *Strike* intenta evitar que las búsquedas por los mapas interrumpan la tensión de la acción, como ocurría en anteriores encarnaciones.

Aunque no es nada original, *Nuclear Strike* tiene pinta de llegar a convertirse en uno de esos juegos explosivos de los que no andamos sobrados.

¡SOLTAD AMARRAS!

Con su espeluznante arsenal, el aerodeslizador es ideal para remontar el río. ¡Rápido, saca del baúl el traje marinero de tu Primera Comunión!



Este aerodeslizador acorazado va de perlas para lanzar cohetes.



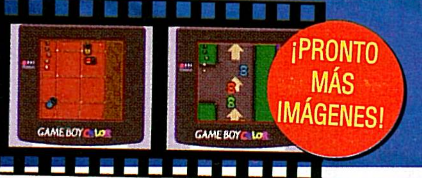
Los ríos pueden detener el avance de un tanque, pero al aerodeslizador no lo para ni Dios.



La conducción es distinta para cada vehículo. Como debe ser.







¡PRONTO MÁS IMÁGENES!





VIEJO PELLEJO

Tras haber aparecido en todas las ediciones de *Strike*, el helicóptero Apache es el mejor embajador de la muerte.



Incluso la humilde infantería puede dañar tu blindaje. Destrúyela.

Localiza tus objetivos con el radar (abajo a la izquierda).





¿Toda esa munición para destruir un simple muro? ¡Qué despilfarro!

Aproxímate a un helipuerto para cambiar tu aerodeslizador por un helicóptero. ¡Como en una peli de Bond!

TENSA ESPERA

"El primer *Strike* para N64 es endiabladamente divertido. No hay ningún juego parecido en nuestra consola."

NAMCO MUSEUM 64

¿NO VA SIENDO HORA DE HACER FRENTE A LOS FANTASMAS DEL PASADO?



DE: THQ	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE	SIN DETERMINAR	

Mientras que los usuarios de GB han disfrutado de títulos como *Dropzone* y *R-Type*, los fans de la acción arcade propietarios de una N64 se deben de haber sentido bastante abandonados... Para reparar esta injusticia, se está preparando *Namco Museum 64*.

TODOS LOS JUEGOS...

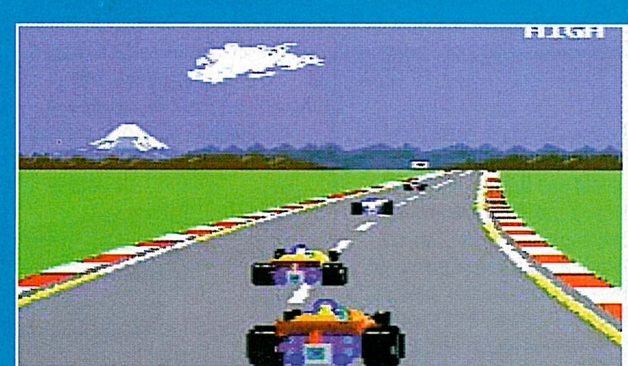
El primer juego de Namco para Nintendo es una colección de seis arcades clásicos: *Pac-Man, Ms Pac-Man, Galaga, Galaxian, Pole Position* y *Dig Dug*. A los más enterados os complacerá saber que se trata de conversiones directas de las recreativas originales.

Para los que no han catado sus delicias todavía, *Pac-Man* y *Ms Pac-Man* tratan de engullir bolitas en una especie de laberinto plagado de fantasmas. *Galaga* y *Galaxian* son clásicos del *shoot 'em up* con vista en picado, mientras que *Pole Position* es el primer juego de carreras con zoom subjetivo. Por su parte, *Dig Dug* va de cavar túneles e inflar enemigos hasta hacerlos estallar.

Namco Museum 64 es un auténtico tratado de historia de los arcade que los fans del retro no pueden dejar escapar. Siempre y cuando se venda a un precio "de los de antes"...

Por raro que parezca, la jugabilidad de *Dig Dog* sigue siendo súper adictiva





Pole position fue el primer arcade de carreras donde podías hacer un zoom, pasando por delante de los otros coches.

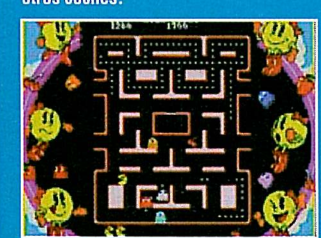
INVASIÓN ALIENÍGENA

Galaga y *Galaxian* son los juegos que mejor han envejecido de la selección Namco. Vale, son de la época de Tutankamon, pero nadie que haya sobrevivido al ataque de una horda de naves alien, olvidará jamás la experiencia.



En *Galaga* puedes capturar naves alien y vendérselas a Iberia (o casi).

Galaxian: Flotas de alienígenas te dejan guapo a base de bombas.



Ms Pac-Man es igual que la versión *macho*, pero con un lazito en la cabeza.

TENSA ESPERA

"Si la jugabilidad en su estado más puro y maníaco te gusta, esta recopilación te fascinará. Al fin y al cabo, hablamos de la madre del cordero."

TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

ESTA SECCIÓN ES TAN CHULA COMO UNA AVENTURA DE MARIO

TENSA ESPERA

Querida Games World:
Tengo varios amigos que tienen la Game Boy Color y no paran de decirme lo buena que es. Yo ya lo he comprobado y, siempre que puedo, les pido que me dejen jugar alguna que otra partida. Además, últimamente parece que están saliendo juegos muy interesantes, así que había decidido que con el dinerillo que mis abuelos me dieron para Navidades, me compraría una. Pero, de repente, leí un extenso e interesante reportaje sobre la Game Boy Advanced que me dejó patidifuso. Así que ahora tengo una duda enorme: ¿me espero a la Game Boy Advanced o me compro la Game Boy Color? Contestadme rápido, por favor.

José Luís Marcos, Barcelona

Tu caso, José Luís necesitaba la ayuda de nuestro visionario Roppel. Así que fuimos hasta su salón. Y allí, tras unas extensas y extenuantes sesiones, por fin pudo contactar con la mente de Miyamoto (bueno, era la de su asistenta, pero ya está bien) y confirmarnos que el proyecto Game Boy Advanced, tan esperado por ti y por todos los jugadores de bolsillo, no vería la luz, al menos, hasta las navidades del 2000, las mismas fechas establecidas también, en un principio, para el lanzamiento de la Dolphin. Así que tú decides, José Luís: o un año lleno de Color, Pokémon, juegos que, como tú dices, cada vez se muestran más interesantes (para muestra, en este número tienes un montón de reviews de Game Boy, entre ellas, la del fantástico *Street Fighter Alpha*) y diversión *enlazada*, o bien un año de esperas, pedirle jugar a tus amigos y pensar que quizá deberías haberte comprado la Game Boy Color. Además, los juegos que te compres ahora para GBC, te servirán para la Advanced. Por otra parte, si esta última sale en fechas navideñas, quizá tus abuelos vuelvan a darte el dinero suficiente para hacerte con una. ¡Quién sabe!

TECNOLOGÍA PUNTA

He tenido una idea que resuelve la única pega que tenía *GoldenEye* cuando jugabas en el modo *deathmatch* para dos jugadores: ver lo que el otro está haciendo. Aunque prometes no mirar y estar pendiente sólo de ti, siempre se escapa alguna que otra miradita, perdiéndose, así, todo el factor sorpresa y la emoción, especialmente si juegas con alguien que se conoce los niveles como su casa y al momento lo identifica. Tras mucho investigar, he llevado a la práctica un estudiado plan del cuál os hago conocedores para que lo podáis



poner en práctica en vuestras casas. Es un pelín complicadillo, así que mejor que os ayude alguien. Para hacerlo, necesitáis una N64, un vídeo y dos televisores. Los pasos son los siguientes:

- conectas la consola al vídeo
- conectas el vídeo a la tele de la forma clásica
- ahora conecta el vídeo a un segundo televisor mediante otro cable de salida

PAPEL O CARTÓN
TV
CABLE DE ENTRADA
CABLE DE SALIDA
CABLE DE ENTRADA
VIDEO
CABLE DE ENTRADA
TV
PAPEL O CARTÓN
CABLE DE SALIDA
N64

Aquí tienes un esquema de la fantástica idea que nos plantea Miguel de Madrid. Si quieres conocer los detalles, lee la carta "Tecnología Punta".

Una vez tengas hecho esto, verás que la partida que juegas en tu N64 se ve en las dos televisiones. Ahora, lo único que tienes que hacer es cubrir con un papel o una cartulina la mitad de la pantalla que pertenece a tu oponente, de forma que sólo puedas ver tu parte de pantalla.

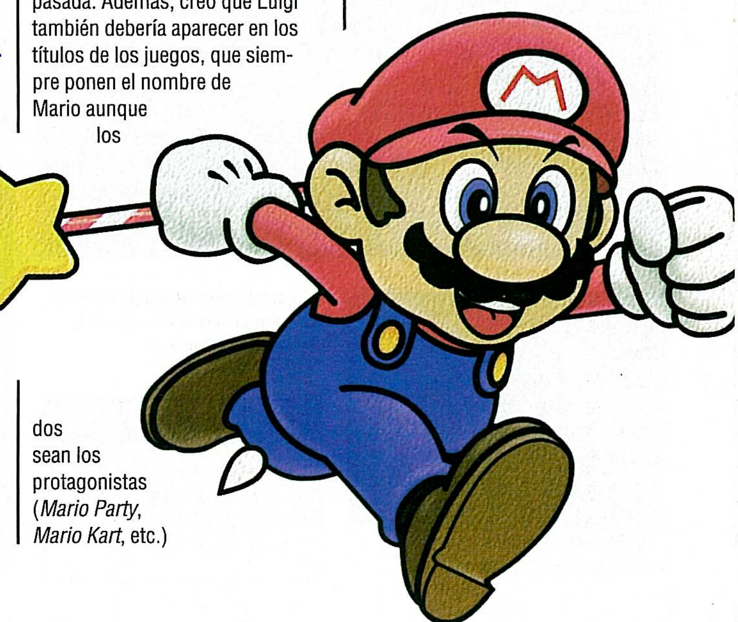
Probadlo, ¡es realmente divertido! Y, por supuesto, no está limitado a *GoldenEye*. Una vez hecha la conexión, nada te impedirá echar unas partidas "a pantalla tapada" a *Mario Kart* o incluso *Lylat Wars*. Y como tienes la consola conectada al vídeo, puedes grabar las partidas que juegas y disfrutar después de los mejores momentos.

Miguel Torres, Madrid

¡Buf, Miguel! Realmente nos has dejado totalmente impresionados con tu idea. Nada más leerla nos emocionó tanto la posibilidad de jugar "a pantalla tapada", como tú lo llamas, que dejamos todo a un lado y nos pusimos a conectar cables. Al principio nos costó un poco, sobre todo porque lo dejamos en manos de nuestro jefe de redacción, que lo único electrónico que conoce es la luz de la nevera, pero una vez estaba conectado, disfrutamos como locos. Gracias por el consejo, ahora no hay quien nos desenganche de *GoldenEye*. Además, éste es un buen método para recuperar juegos como *Quake* y disfrutar de sus *deathmatches*.

HARTO DE MARIO

Hola, nintenderos. Os escribo para expresaros mi opinión acerca de un tema clásico de Nintendo: Mario. Mario está muy bien, es simpaticote, sus juegos son una pasada y es una buena mascota para Nintendo. Pero, ¿qué pasa con Luigi? No entiendo por qué no es tan famoso, si los dos empezaron al mismo tiempo en un mismo juego de SNES. No sé por qué razón Nintendo le relega a papeles de segundo player en los juegos de Mario, cuando yo creo que es mejor que la famosa "estrella". Me gustaría mucho que hubiera un *Super Luigi 64* que, aunque no suene tan bien, seguro sería una pasada. Además, creo que Luigi también debería aparecer en los títulos de los juegos, que siempre ponen el nombre de Mario aunque los



dos sean los protagonistas (*Mario Party*, *Mario Kart*, etc.)

Espero que el señor Miyamoto me oiga y desarrollen un juego con protagonista en el fontanero de la gorra verde.

Sandra Herrera, Pontevedra

Tal y como dice Legion en Shadowman, "porque somos muchos" (bueno él lo dice con voz más gutural y tenebrosa), Shigeru Miyamoto está estudiando la posibilidad de aumentar el protagonismo que hasta ahora tenía Luigi e incluso convertirlo en la auténtica estrella de un videojuego. Mario es un buen personaje, como dices tú, pero no está nada mal ir renovando la pasarela de estrellas de los cartuchos de Nintendo. Es por eso que nos gusta tanto *Wario Land* para Game Boy. Convertirte en el malo es una opción que pocos juegos te permiten. Volviendo a Luigi, las intenciones de Miyamoto son las de hacer madurar a sus personajes sin que pierdan su esencia. Pero para comprobar esto, aún tendremos que esperar a la Dolphin. De momento, te proponemos que te hagas con *Super Smash Bros* y escojas a Luigi como personaje. De esta forma, podrás ver cómo, por una vez, Mario cae bajo sus pies.

N64 Vs PLAYSTATION

Hola, soy un chico de Vitoria y en mi barrio todo el mundo tiene la PlayStation. Bueno, todos menos yo y alguno que otro más. Pero la verdad es que no me importa mucho. Normalmente, cuando hablo con los usuarios de N64 de este tema, empiezan a meterse con la Play y dicen que sus usuarios son unos cabezas cuadradas e intentan convencerles de que la N64 es mejor. Y yo ya empiezo a estar un poco harto de esta eterna discusión. Llega un momento en que la gente se preocupa más en dejar por los suelos a la consola de Sony que en glorificar a la que ellos tienen. Es simplemente una opinión, pero no estaría mal que se redujera el número de artículos y cartas de indignación hacia los poseedores de Play y se hablasen de cosas más interesantes propias del mundo Nintendo y sólo de él.

Y ahora, dejemos los temas trascendentales y pasemos a las preguntas:

¿Cuándo podremos disfrutar de un Super Mario 64 2? ¿Y de un Mario Kart 2? ¿Y un GoldenEye 2?

A2.

Alejandro Sánchez, Vitoria

Tienes razón Alejandro. Lo mejor que podemos hacer es ir al grano y centrarnos en la N64, dejando a un lado el hablar de la... de la... ¡uy, mira! Ya se nos ha olvidado hasta su nombre. Ahí van las respuestas a tus preguntas:

Nintendo ya está trabajando en el desarrollo de un nuevo *Super Mario 64*, con novedades como un nuevo saludo de Mario, que abandona su clásica señal de victoria por otra totalmente renovada. Pero no podremos disfrutar de él hasta que aparezca la Dolphin. Miyamoto quiere hacer un juego tan grande que la N64 se le quedaba un poco pequeña y está volcando toda su creatividad en el cartucho que, lo más seguro, será la tarjeta de presentación de la nueva generación de consolas Nintendo. Y como el famoso diseñador de videojuegos está bastante centrado en este título, la aparición de un *Mario Kart 2* se hará esperar un tiempo y, seguramente también, hará su aparición en la Dolphin. Pero no te preocupes, Alejandro, pues sí que podrás disfrutar de nuevas aventuras de Mario y Cía. en tu N64: *Super Mario Adventure* y *Mario Party 2*. Aún queda Mario para rato...

En cuanto a GoldenEye 2, si te refieres a si habrá un nuevo *shoot' em up* protagonizado por Bond, hemos de decirte que se está desarrollando la versión consolera de "*El mundo no es suficiente*"(la última película del agente 007) para N64. Los encargados de este trabajo son Eurocom, famosos por lo bien que lo hicieron con *Duke Nukem: Zero Hour*. ¿Disfrutaremos en este título de un Bond a medio camino entre la elegancia y el descaro de Duke?

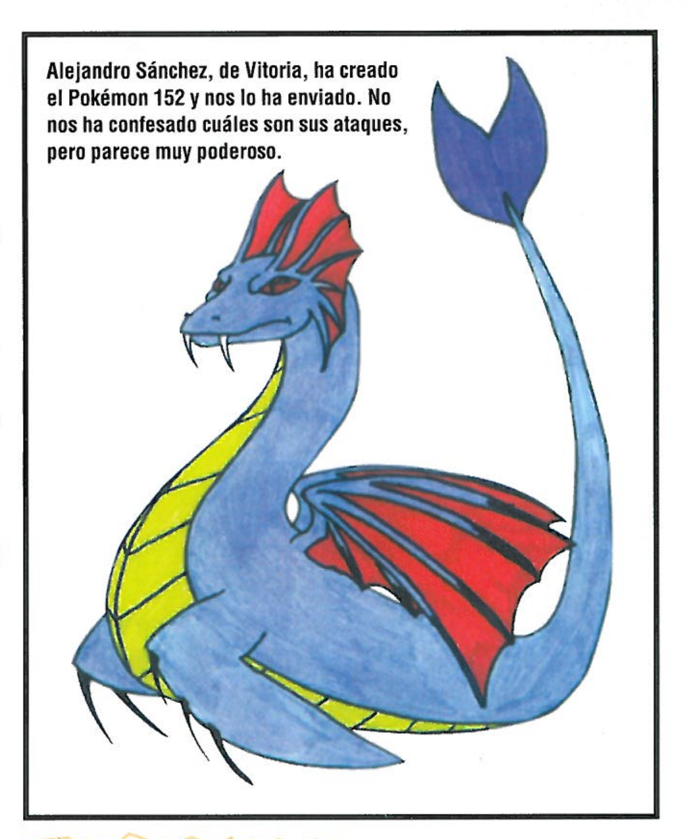
Por otro lado, si te refieres a un juego que pueda hacerle sombra a *GoldenEye*, aunque no aparezca su protagonista, espera a abril para disfrutar de *Perfect Dark*, un juego que promete mucho, mucho y mucho.

N64 PERRUNA

Hola, lectores y lectoras de *Games World*. Tengo una historia muy curiosa que contaros acerca de mi mascota, Mario. No, no penséis que tengo un amigo invisible que protagoniza videojuegos ni nada por el estilo. Se trata de mi perro y cada día que pasa creo que el nombre con el que lo bauticé le está empezando a afectar de una forma cada vez más preocupante. El caso es que, cuando me siento en el sofá y enciendo mi consola N64, él se pone la mar de contento y empieza a dar vueltas y a pasearse meneando la cola mostrando su mejor cara. Pero cuando la desconecto, se pone triste y empieza a ladrar. Es muy curioso, por eso me gusta tanto.

Luisa Carvajal, Valencia

Hemos de reconocer que tu caso se haya dentro de los misterios nintenderos más extraños que hemos oído. Quizá la clave se halle en el nombre que le diste a tu mascota, pues el periquito de nuestro jefe de redacción se llamaba Montserrat y un buen día empezó a engordar y a engordar y se puso a cantar ópera. Ahora ya no está entre nosotros porque hizo un fichaje multimillonario para hacer las Américas y demostrar fuera de este país el arte que nosotros no habíamos sabido apreciar. Creo que le va muy bien y que incluso hizo algún anuncio de cava estas navidades pasadas.



Alejandro Sánchez, de Vitoria, ha creado el Pokémon 152 y nos lo ha enviado. No nos ha confesado cuáles son sus ataques, pero parece muy poderoso.

GENERACIÓN NEXT

Ahora que ya ha empezado el famoso año 2000, parece que las grandes empresas Nintendo y Sony están apretando más que nunca para intentar tener acabado su proyecto de consola de nueva generación para las próximas navidades. Y, visto que con el caso de la N64 y la Play, la segunda sale ganando en ventas, mientras que la primera (la mejor) sale ganando en calidad, creo que sería un buen momento para empezar a concienciar a la gente para la batalla entre las nuevas generaciones. Creo que estaría bien empezar a dar motivos para que la gente compre la Dolphin y disfrute de verdad y no se quede con Sony y le pase como ahora a los usuarios de Play: mucho juego, mucho pirateo... pero ¿y la calidad?

Jaime Sartas, Santander

Bueno, Jaime, creemos que estás yendo quizá un poco demasiado deprisa. Aún falta tiempo para que las famosas consolas de nueva generación aparezcan y podamos disfrutar de ellas. Si bien es cierto que estamos convencidos de que la calidad de Nintendo se mostrará por sí sola, nuestro apoyo a este proyecto no es otro que el de manteneros informados de todo lo que podemos conocer y de las novedades acerca de la Dolphin para que seáis vosotros quienes después decidáis. De momento, vale más la pena disfrutar de lo que ya tenemos, la N64, una consola que, como comprobarás por el contenido de la revista, no está para nada de capa caída, sino todo lo contrario. Ya vendrán los tiempos de las otras generaciones.

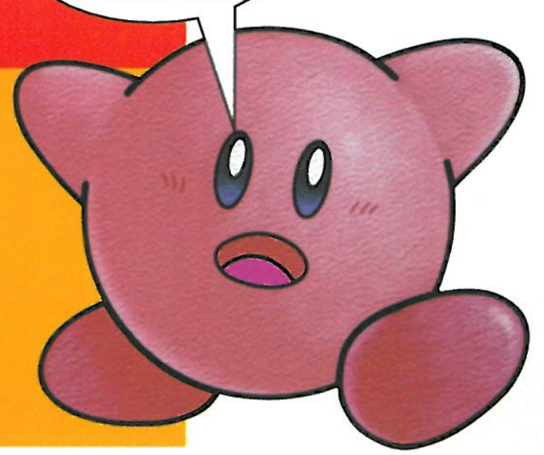
ANÍMATE

NO TE LO PIENSES MÁS...

Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:

Pido la palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

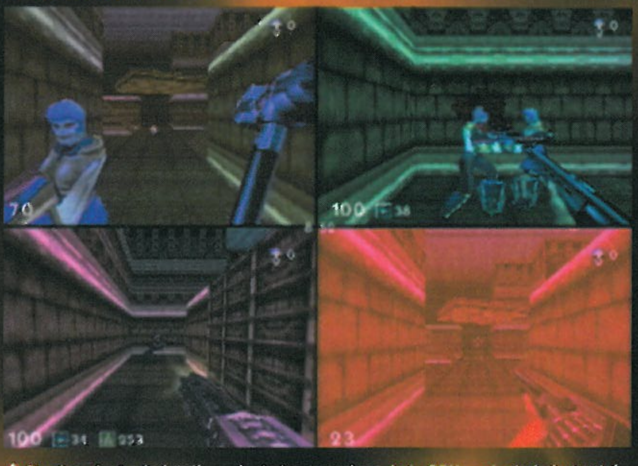






DE	ACCLAIM	PRECIO	9.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✗
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓



Puedes ajustar la inteligencia de los enemigos de la CPU, y sin duda lo tendrás que hacer.

A ver quién puede más, cariño.

Para un blanco móvil, te recomendamos el bumerán.

TUROK: RAGE WARS

¡Turok ha vuelto! Y su regreso tiene algunas sorpresas que tienes que conocer antes de llorar de alegría...

Por fin! El cazador de dinosaurios favorito de todos ha regresado, pero con un juego que es radicalmente diferente a sus anteriores apariciones en la N64. Mientras *Turok: Dinosaur Hunter* y *Turok 2: Seeds of Evil* estaban llenos de niveles inmensos, puzzles y una maravillosa fauna reptílica, *Turok: Rage Wars* va de partidas multijugador.

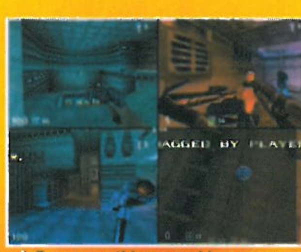
¿Y eso qué puñetas quiere decir? Pues eso, lo que oyes. Aquí no hay modo historia, sino que las partidas para un jugador consisten en enfrentamientos con hasta tres oponentes reales o virtuales, en diversos modos de juego, entre los cuales hay gratas sorpresas.

MUERE Y MATA

La jugabilidad del título está asegurada, pues aunque no tiene los inmensos niveles de las entregas anteriores, hay 36 escenarios estrechos, complejos y llenos de color en los que la acción no te deja respirar más de 15 segundos seguidos; los oponentes de la CPU son terriblemente astutos y el título cuenta con diversos modos de juego para uno o varios jugadores, incluyendo un modo cooperativo para dos. La calidad de los *deathmatch* es tan buena como la de los de *Quake II* o *GoldenEye*, aunque sigue soportando los defectos gráficos que acompañan a toda secuela de *Turok* y que hace parpadear a los personajes en pantalla. Pero la casi imprudente velocidad de las partidas, en las que matas, mueres, revives y vuelves a morir tres, cuatro o cinco veces en diez minutos, y la función secundaria de las armas, marcan la diferencia entre este *shoot 'em up* y los demás.

TUROK 100%

Pero el título, a pesar de las novedades, sigue siendo un miembro de la familia *Turok* digno de su apellido. Sólo tienes que mirar los sangrientos enemigos, que saben cuándo atacar y cuándo escapar, o el escalofriante diseño de niveles, en los que te pueden atacar sin que hayas visto por dónde venía tu verdugo, y claro, las armas: en esta ocasión no falta nada, y hay algunos extras que realmente hay que probar. Además, puedes jugar con todos los personajes de la serie: Turok, Adon, Raptor, Fireborn, etc.



En una partida normal hay un promedio de 20 muertes por segundo.

ERES UN MONO

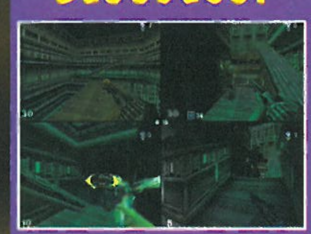
Turok Rage Wars tiene un buen número de sorpresas que nos han



CUATRO POR CUATRO

Hay cuatro modos de juego diferentes para que cuatro amigos resuelvan sus diferencias de manera civilizada:

BLOODLUST



Es puro combate de todos contra todos: apunta, mata y sobrevive durante el tiempo acordado, y ganarás.

FRAG TAG



Eres una inofensiva gallina que va recogiendo armas y cacareando hasta encontrar una de las plataformas de conversión.

TEAM BLOODLUST



Como el primero, pero en equipo; reconocerás a los tuyos por un triángulo verde, pero los podrás matar de todos modos.

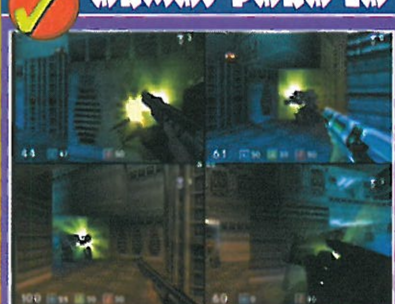
CAPTURE THE FLAG



Tienes que recoger un número determinado de banderas mientras tus enemigos hacen lo mismo.

ARMAS PARA LA OCASIÓN

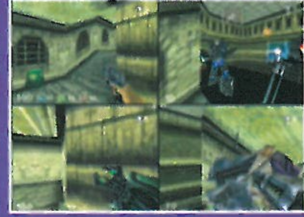
Es muy importante que sepas qué armas tienes en cada situación, y que uses la indicada según el momento.



El lanzagranadas es una de las mejores, pero no te encariñes mucho con él, ya que la munición es bastante escasa.



Mira qué arma tiene tu rival, y ponte a su altura.



Recuerda usar la función secundaria; la del Mag 60 es un punto de mira láser, muy útil para no perder tiempo.

¡AJÁ! UN CONSEJO No te quedes quieto nunca, pues los niveles son pequeños, de modo que si no los alcanzas te alcanzarán.

UN VECINDARIO MOVIDO

Los escenarios de *Rage Wars* recuerdan por su estructura a los barrios bajos de las grandes ciudades; por esto son ideales para perseguir, hacer emboscadas y huir. No te pierdas esos colores.

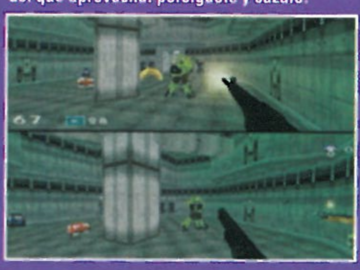


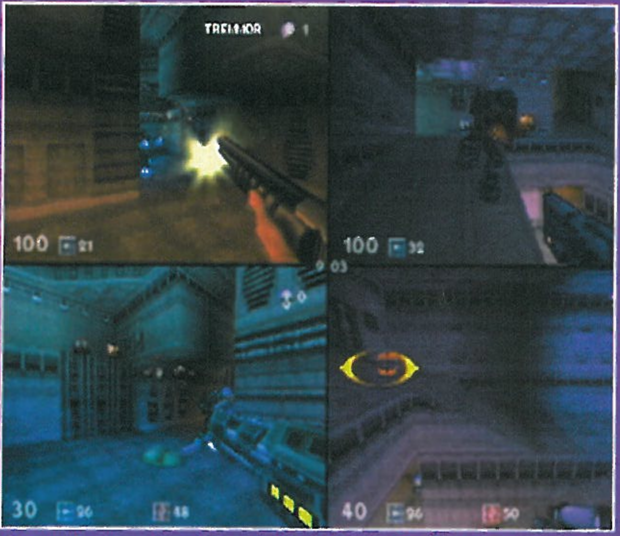
▲Perdón, vecino; para qué sirve esa luz roja con la que me está señalaaargrgrhhhtrr....

▶Algunas zonas del barrio están mejor iluminadas, pero no te fíes: las manchan de rojo con facilidad.



▲Tu enemigo se ha quedado sin munición, así que aprovecha: persíguelo y cázalo.





▲Recuerda que no todas las funciones secundarias funcionan igual, ni están disponibles si no tienes la munición necesaria.

encantado. Entre sus cuatro modos de juego que puedes disfrutar sólo o con hasta tres amigos (mira el recuadro), hay uno que es para morirse de risa (aunque sí estás riéndote mucho, vienen y te matan). Se trata del Frag Tag, en el cual te paseas por ahí convertido en mono y obligado a esquivar los disparos de tus enemigos. Sólo serás un peligro para tus rivales durante unos segundos, cuando pises la plataforma de conversión y cambies tu aspecto por el de humano, mientras ellos se convierten en una ruidosa gallina.

LOS JUGUETES DE MATAR

Un título de *Turok* resalta siempre por las armas. En esta nueva aparición puedes estar seguro de que no falta de nada para destrozar cuerpos con imaginación. Además, cada arma tiene una segunda función que se activa oprimiendo el botón B. Entre las 20 armas de que dispones, te mencionaremos unas cuantas de las mejores: el Lanzagranadas, que hace lo que dice su nombre, pero con granadas que rebotan, o que estallan inmediatamente si usas la función secundaria. El Inflador es de lo más curioso: disparas dardos de gas que inflan a tu enemigo hasta el punto de hacerlo explotar de un modo que no vas a querer imaginar en la vida real. El Revienta-pechos dispara con la función secundaria un embrión que se desarrolla en pocos segundos dentro del cuerpo de la víctima, destruyéndolo al convertirse en un inmenso gusano que se abre paso en busca de la luz; esto tiene algo de tierno. Mencionemos por último el Perfora cerebros: un proyectil especial que se guía por las ondas cerebrales hasta aferrarse a una cabeza, para luego clavar unos dientes con ganchos que extraen la materia gris a chorros. Necesito un lavabo.

NO PARES

Todas estas armas, sumadas a lo pequeño de los niveles, a la corta duración de la munición y a la inteligencia de los "Bots" (los oponentes controlados por la CPU) hacen que no puedas quedarte quieto ni un segundo. Tienes que estar en constante movimiento, ya sea perseguido, buscando carga para tu armamento, o persiguiendo un oponente, pero nunca quieto. Otra de las adiciones interesantes es la posibilidad de guardar tus partidas con todo detalle, incluyendo una comparación con los oponentes, el número de muertes, las banderas y todo lo necesario para hacer que algún incrédulo tenga que cerrar la boca.

▲Esto no es lo que parece: a nuestro amigo le picaba un tobillo y lo estamos esperando.



▲Uno de nuestros colaboradores se ha decidido a decorar su piso al estilo *Rage Wars*. Pronto publicaremos alguna foto.





▶No lo mates todavía: después de inflar a alguien saca tu martillo y dale un par de golpes.

ES EL DEATHMATCH SANGRIENTO Y VELOZ QUE LE FALTABA A LA SERIE TUROK.

Categoría	Comentario	Barras (de 10)
GRÁFICOS	Con el Expansion pak disfrutarás de escenarios en alta resolución con toda clase de efectos de luz.	7
SONIDO	Te recomendamos que lo juegues con mucho volumen, pues llegarás a asustarte de veras con la ambientación y los efectos sonoros.	8
RENDIMIENTO	Se mueve suavemente y soporta bien la opción para cuatro jugadores.	8
JUGABILIDAD	Tanto con amigos como en solitario, hay experiencia shoot 'em up a montones.	8
DIFICULTAD	Morirás sin cesar hasta que no te acostumbres a los controles	7
DURABILIDAD	Si eres un amante de los deathmatch, tienes diversión para rato	8



PUNTUACIÓN 89%

¡AJÁ! UN CONSEJO Aprovecha la Freeze Gun para congelar a tus enemigos por un momento, con la función secundaria, y tendrás tiempo para sacar el Scorpion y resecarlos.







Es imposible pasar por alto que el juego para Dreamcast le lleva una ventaja tecnológica considerable al de N64. Aun así, la conversión para nuestra consola es un trabajo fantástico.



R2R Boxing para N64 cuenta con todo lujo de detalles.



El sonido es otra de las cualidades que más nos han gustado, especialmente las canciones de los menús.



El público sigue siendo uno de los aspectos más flojos de los juegos de lucha. Éste no supone una novedad.



Rivera es uno de los boxeadores más aplastantes, pero no le vendría mal pasarse por la peluquería.



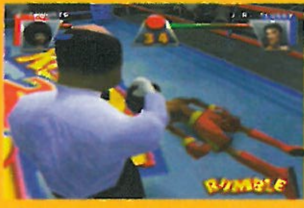
Uno de los subjuegos de entrenamiento: mueve tus puños al ritmo de la música.



La cámara haciendo de las suyas. Nos perderemos el golpe final.



La animación es tan buena que apreciarás cómo se mueven los michelines de estos dos luchadores.



Se solicita al equipo de asistencia médica en el cuadrilátero. No olviden la bolsa para los restos, y el reconstructor de narices.

READY 2 RUMBLE BOXING

Te sentará como un guante (de boxeo, claro).

Suena la campana para el mejor juego de boxeo en la N64 hasta ahora. Tómate tu tiempo para conocer los controles, porque de otro modo no sabrás ni siquiera a quién controlas y, ante todo, juégalo en compañía: las partidas multijugador son muy satisfactorias, pero el modo campeonato, para un jugador, se hace interminable.

El nuevo título de boxeo para la N64 tiene que afrontar varias dificultades nada más aparecer, pues tiene por delante títulos de lucha como *Super Smash Bros.* y *WWF Attitude*, y a su versión en la Dreamcast, que aparece al mismo tiempo y pone en evidencia las desigualdades tecnológicas. En cualquier caso, es un título capaz de ofrecer muchas horas de juego si inviertes muchas horas de entrenamiento.

DEL GIM AL RING

La verdadera emoción de un juego de lucha está en las partidas multijugador, pero en *R2R* no entenderás nada si antes no te has entrenado lo suficiente, como en el boxeo real. Por esto, el modo entrenamiento resulta utilísimo, pues permite que consigas compenetrarte totalmente con tu boxeador amateur. Para que puedas acceder a pelear por un título necesitas comprar equipo de gimnasio con el cual entrenarte, y el dinero para eso lo obtienes participando en combates de recompensa económica. De este modo mejoras las condiciones físicas de tu púgil hasta que, tras varias peleas de entrenamiento y, una vez conseguido el equipamiento, llega el momento de luchar por un lugar en el ránking mundial. El entrenamiento no llega a ser realmente divertido, porque no le pillas el hilo a los subjuegos que incluye hasta que están a punto de acabarse, y el dinero que tenías queda reducido a casi nada. Pero no desesperes, y piensa en lo que vendrá después, cuando estés entrenado.

PONTE LOS GUANTES

Los movimientos de los personajes no se diferencian mucho entre sí, pero cada uno tiene su apariencia física particular; por esta razón, no podemos recomendarte ninguno, pero seguramente encontrarás el que te haga sentir cómodo. En *R2R* esto es importante, porque si no sientes una predilección especial por uno de los 20 personajes el juego se hará monótono, ya que carece de la variedad de escenarios y modos de juego que ofrece *Super Smash Bros.* o *WWF Wrestlemania 2000* (posiblemente dos de los mejores juegos de lucha del año anterior).

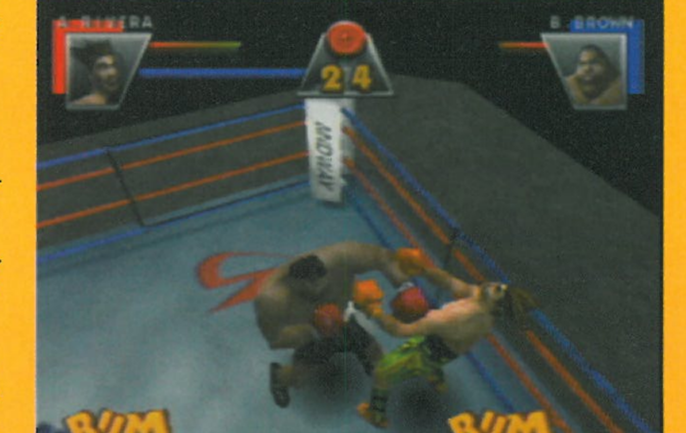
OLOR A SANGRE

La atmósfera de los combates merece nuestro aplauso por el alboroto del público cuando brota la sangre, por los gritos del entrenador desde la esquina y por la burlona participación del árbitro, que es para morirse de risa (o de rabia, según el caso).



Disculpe, señor, míreme a los ojos; eso, así... ¡PUM!

En este caso, ya te imaginarás lo que dirá el árbitro, pero no te diremos lo que está pensando la víctima.



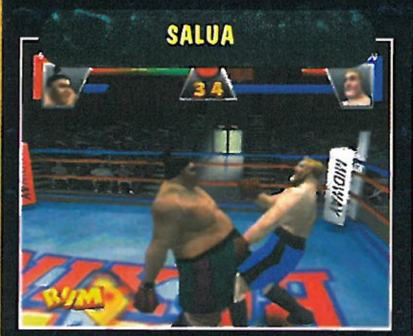
En los peores momentos, lo mejor es conservar la calma y pensar en lo que tienes que hacer con el mando. ¡No, no se lo lances a tu amiguete!

¡AJÁ! UN CONSEJO Si estás bajo de energía, muévete por el ring todo lo que puedas, hasta que te recuperes y evita encajar ningún golpe.

IDENTIFÍCATE

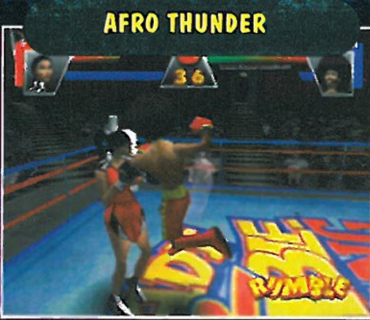
Es la mejor forma de que el juego te enganche: puesto que no hay diferencias marcadas entre los personajes, mira con cuál te sientes seguro y representado. De este modo te involucrarás más en el modo entrenamiento, que es donde cogerás confianza para encarar el largo campeonato.

SALUA



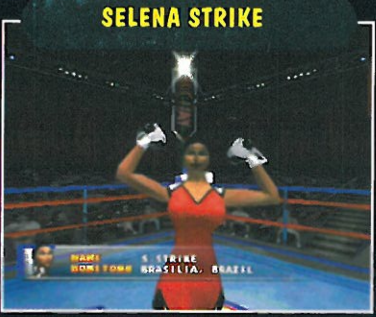
Está un poco pasado de kilos, pero eso lo protege de los golpes bajos; el problema está en que si caes al suelo puedes reventar el cuadrilátero.

AFRO THUNDER



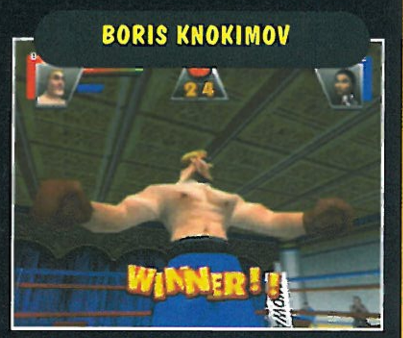
Salta al ring a lucir tu estupenda cabellera estilo 70's con uno de los personajes más carismáticos del título.

SELENA STRIKE



Esta chica viene dispuesta a demostrar que está tan capacitada como el resto de estos machitos.

BORIS KNOKIMOV



Tiene aspecto de profesional, pero no carece de humor ni de musculatura, por lo que seguro que atrae tu atención.

GANCHO A LA CÁMARA

En general, los juegos de lucha no tienen un buen modo para un jugador, y éste no es la excepción, pues el contrincante de la CPU no falla nunca, poniéndote su puño en la cara, mientras intentas huir al otro extremo del cuadrilátero para respirar un poco antes de que vuelva a la carga. Pero el principal problema de *R2R* está en la cámara. El encuadre de los combates es incómodo. A menudo un boxeador no deja ver al otro, o se oscurece el escenario sin motivo; en cuanto a los movimientos, desearás que hubieran sido más rápidos, que permitieran que un golpe comenzara aunque el anterior no hubiera finalizado y que tu combinación de botones hiciera siempre lo que estabas esperando. Pero esto es porque *R2R* exige mucha precisión en los controles para que logres los golpes necesarios; y esto supone una diferencia con respecto a otros juegos de lucha a los que estamos acostumbrados.

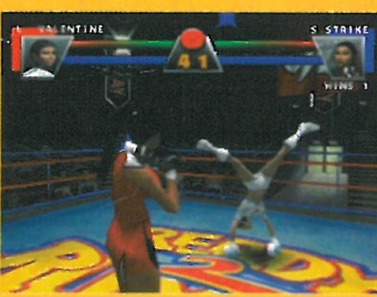
PIENSA ANTES DE GOLPEAR

Los botones C te sirven para el ataque y los A y B para la defensa; con C-Arriba/Abajo decides la altura de tu golpe y con C-Izquierda/Derecha el brazo que utilizarás; A y B te sirven para detener un golpe o esquivarlo. Todo esto no lo dominarás en cinco minutos, pero tendrás que intentarlo porque sólo así puedes sentir la experiencia de control sobre tu personaje.

A medida que afinas tu manera de golpear y asestas tu puño contra la mejilla de tu oponente, van apareciendo las letras R, U, M, B, L y E en la parte de abajo; cuando completas la palabra, tus guantes empezarán a brillar y podrás aplicar los movimientos especiales, tales como mayor velocidad durante algunos segundos, mayor fuerza, etc.

PARA UN BUEN RATO

Y ya puedes acostumbrarte a cuidar tu técnica si quieres llegar al final del juego, pues tienes muchos combates por delante. Para terminar el modo campeonato no es necesario vencer simplemente a los 20 personajes, sino acceder a cada uno de esos 20 y vencer con ellos al resto. No saques cuentas, pero la verdad es que se hace tremendamente fatigoso pelear contra los mismos boxeadores una y otra vez. En pocas palabras, te enfrentas a un juego con muchos asaltos: no nos extrañaría que te cansaras a mitad de camino.



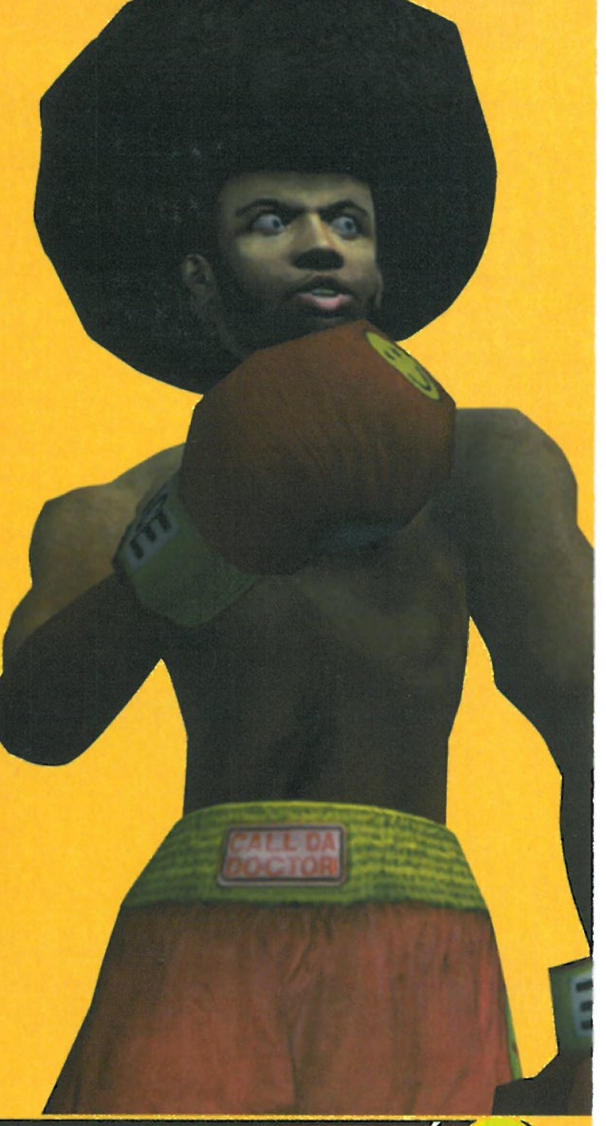
Sólo lo hace para impresionar, porque aquí se gana únicamente a golpes.



A pesar de los problemas gráficos, el juego es capaz de reproducir la emoción de un encuentro real.



Verás brotar saliva, sudor y sangre del cuerpo de tu oponente, y una sonrisa brotará también de tu boca.



NO ES EL MEJOR BEAT 'EM UP DE LA N64, PERO TIENE ESTILO, HUMOR Y ES ORIGINAL.

GRÁFICOS Los personajes están muy bien, sobre todo las animaciones de los luchadores.

SONIDO Decididamente realista; las ráfagas de sonido se levantan y te envuelven como si cayeras al agua.

RENDIMIENTO No es propiamente un peso pesado de tecnología punta a nivel mundial.

JUGABILIDAD Golpes a montones pero, después de un rato, sientes que falta variedad.

DIFICULTAD Al principio las cosas serán fáciles, pero después recibirás muchas palizas.

DURABILIDAD Está bien, especialmente si tienes amigos para aprovechar las partidas multijugador.

PUNTUACIÓN 87%

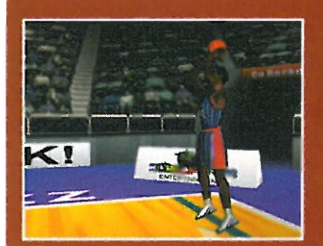
¡AJÁ! UN CONSEJO ¿Quieres ganar siempre? Pues bien, combina movimientos de ataque y defensa. Recuerda que los combates se ganan golpe a golpe, y no de una vez.





A TU MANERA

NBA JAM 2000 te permite vivir el espectáculo del baloncesto desde muchas perspectivas gracias a la cantidad de modos con los que cuenta. Nosotros te hacemos una pequeña muestra para que vayas decidiendo con cual te qued.as



Concursos: empieza a hacerte famosillo consiguiendo el premio de triples o de tiros libres.



Modo NBA: escoge al equipo que más te guste e intenta ganar el título. Ten cuidado con los abucheos del público.



Novatos: crea tu propio jugador e intenta hacer que llegue a lo más alto.



Modo Jam: salvaje y muy divertido y con jugadores más grandes. No podrás pasar sin él.



Si no te preparas bien antes, los contrarios no tendrán compasión.

Los escenarios del modo Jam son de lo más espectacular.

NBA JAM 2000

Posiblemente, uno de los mejores simuladores de baloncesto. Seguro, el juego con el modo Jam más atractivo de cuantos hemos visto.

La simulación del baloncesto tradicional y la libertad y diversión del estilo Jam, ahora con dos jugadores, mucho humor y pocas reglas, regresan en la versión *2000* del título de Acclaim. La buena noticia es que la compañía ha separado desde el principio los modos Sim y Jam, para corregir el error de la entrega anterior, la indecisión, que en el baloncesto es un error fatal.

MUCHO MEJOR

NBA JAM 99 fue un buen título, pero el modo Jam no estaba tan bien aprovechado como se esperaba, y el modo Sim era una experiencia que a veces ponía a prueba la pasión por el baloncesto de sus incondicionales. Por suerte, en esta nueva edición, *NBA JAM* vuelve a ser tan perfecto gráficamente como el año pasado, e igualmente difícil, pero con una mejora importante: si el modo Sim sigue siendo tan cruel, el Jam en cambio es una fiesta de trampas, juego vistoso y verdadera diversión.

LICENCIA PARA ARRASAR

De nuevo, Acclaim se ha procurado la mejor licencia del mundo (y la ha aprovechado muy bien), lo cual, sumado a la impresionante calidad gráfica de su título, permitirá a los fans del baloncesto apreciar en todo su detalle los rostros, los uniformes y los campos de juego de las estrellas de la NBA. Además, los expertos descubrirán las jugadas particulares de algunos jugadores importantes, así como las estrategias de equipos famosos. Pero si lo que ves no te gusta, podrás personalizarlo a tu gusto gracias a la gran cantidad de opciones que incluye el juego: eliminar las reglas para permitir el juego sucio, seleccionar las tácticas y las jugadas de los equipos, cambiar los aspectos de los uniformes y los jugadores… Lástima que lo único que no te deje escoger sea el idioma, pues el juego no está traducido. Una vez más tendrás que intentar descifrar qué demonios estará intentando decir ese comentarista.

Pero, aun así, este estupendo título de deporte para la N64 merece un hueco en tu carta a los Reyes Magos.

COMO LA VIDA MISMA

Una de las características de *NBA JAM 2000* es su extremado realismo. La colaboración del exjugador Xavier McDaniel, así como las texturas en alta resolución hacen del título una auténtica experiencia. Cualquier parecido con la realidad *NO* es pura coincidencia.



Un mate realmente asombroso.



Los partidos parecen auténticas retransmisiones deportivas.

VUELVE A MIRAR

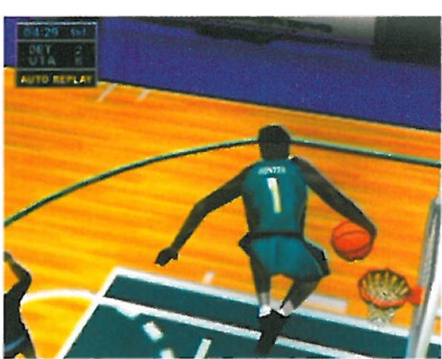
La posibilidad de ver de nuevo una buena jugada siempre es divertida, pero en esta ocasión es posible hacerlo desde una cámara que se mueve a tu gusto y que permite acercamientos casi indecentes.



Saca la cámara de ahí o recibirás un pelotazo.



La calidad de los gráficos es muy alta. Observa las sombras de los jugadores.



El juego está cargado de jugadas espectaculares.





UN TÍTULO APROPIADO PARA AMANTES DEL BALONCESTO REALISTA Y DEL JUEGO CON TRAMPAS Y VIOLENCIA TIPO JAM.

GRÁFICOS Brillantes, realistas, llenos de luz y tan detallistas que puedes identificar a los jugadores famosos.

SONIDO Todos los efectos funcionan apropiadamente, y los comentarios complacerán a los angloparlantes.

RENDIMIENTO La máquina reproduce las estrategias de los equipos más importantes.

JUGABILIDAD Satisface a los rigurosos del baloncesto con el modo Sim y a los que quieren divertirse con el Jam.

DIFICULTAD Tendrás que ser muy bueno para que la CPU no te aplaste indolentemente en el modo Sim.

DURABILIDAD Las entretenidas partidas multijugador y el difícil modo Sim son suficientes.

PUNTUACIÓN 87%

¡AJÁ! UN CONSEJO Si no eres un fan del baloncesto difícil, mejor que empieces con el modo Jam.

EL JUEGO DE MESA DE MARIO KART

Tu madre insiste en decirte que no encuentra nada divertido en esos jueguitos de la consola a los que les dedicas horas y que no sabe qué demonios le has visto a ese pesado de Mario para que tengas su póster colgado en la habitación.

Ahora es tu oportunidad para transmitirle toda la magia de los juegos de Mario y quede atrapada por ella. Y como sabemos lo reacias que son las madres a sentarse delante de la tele, asir el mando y mover a los personajes por la pantalla (aunque seguro que a alguna no le importaría vivir la experiencia), lo que hemos hecho ha sido trasladar a la tropa de Mario Kart de las 3D a las clásicas 2D. ¿Qué hay más bonito que sentarse alrededor de la mesa y echar una buena partida a un divertido juego de mesa? Y si los protagonistas son de tu N64, mejor que mejor. Sigue las instrucciones que te damos y en menos que canta un gallináceo tendrás listo tu juego de mesa.

ANTES DE EMPEZAR

Recorta las piezas del juego y dóblalas por la parte en la que se unen las cabezas. Haz un pequeño corte en su base, donde indica la línea de puntos, y pasa por el agujero el saliente de la otra mitad de la base para que las dos mitades queden unidas. Ahora tus fichas deberían aguantarse de pie.
Si quieres, para que el tablero quede mejor, puedes pegarlo sobre una cartulina de forma que no sea tan endeble.
Busca y rebusca por tu armario algún antiguo juego de mesa al que ya no juegues (por ejemplo, "Las gallinas del rey Zalmón") y recupera el dado. Ahora ya estás preparado para encender los motores.

LAS REGLAS

-Tal y como pasa en Mario Kart, el primero en completar tres vueltas completas será el ganador. Y, tal y como pasa en Mario Kart, el camino está repleto de reforzadores que pueden enviarte a ti a la victoria y a tus oponentes a freír espárragos. Además encontrarás atajos, turbos, saltos e incluso, bifurcaciones en las que tú decides cuál es el mejor camino.
-Podéis jugar hasta cuatro jugadores (o más si un amigo se trae sus propias fichas). Escoged cada uno a vuestro personaje favorito y colócalos en la línea de salida. Tirad los dados. El que saque el número más alto será el primero en empezar.
-Si caes en alguna casilla marcada con un dibujo, consulta el siguiente apartado para saber qué es lo que tienes que hacer.
-Si caes en una casilla en la que hay otro corredor, se producirá una colisión. Como si de un parte amistoso se tratara, los dos tiráis el dado. El que saque mayor puntuación, se queda con la casilla, mientras que el otro ha de retroceder un número de casillas igual al número que sacó el vencedor en el dado.
-Si caes en la casilla indicada con una flecha que apunta hacia arriba (donde está el looping), significará que no has tomado suficiente impulso para saltar y tendrás que volver a dar otra vuelta a la curva.
-Si caes en una casilla marcada con el principio del puente, podrás cruzar por él y pasar al otro lado.
-Si, por el contrario, la casilla en la que caes es la del final del puente, tendrás que cruzar y volver atrás.
-Es decisión tuya cuál es el camino que escoges cuando encuentras una bifurcación. Algunos son más cortos que otros, pero también tienen más peligros.
-Cuando, por alguna razón, tienes que retroceder algunas casillas, todas las reglas explicadas hasta ahora no sirven. De forma que si caes en una casilla reforzador no pasará nada. Y tampoco pasará nada si caes en una casilla ocupada.

ITEMS

TORTUGA VERDE
¡Tira el dado para disparar tus proyectiles! Cualquiera que se halle a tantas casillas de distancia (o menos) como has obtenido en el dado, quedará impactado e intercambiaréis vuestra posición en el tablero.

TORTUGA ROJA
Este proyectil siempre acierta en el blanco. Así que no hace falta que lances el dado. Simplemente, intercambia tu posición con el que se halle delante de ti.

BANANA
¡Uahh! ¿Quién ha dejado esto aquí? Derrapas incontrolable e inevitablemente y pierdes un turno (además, si alguien cae en tu casilla mientras guardas el turno, no se producirá colisión).

ESTRELLA
Este ítem te convierte en invencible hasta el siguiente turno. Vuelve a lanzar el dado y avanza tantas casillas como te indique. En ese turno, si caes en una casilla ocupada, el corredor que ya había, tendrá que retroceder (sin discusión). Además, no pasará nada si caes en una casilla indicada con una banana o si alguien decide dispararte un proyectil. Pero sólo durante un turno.

CHAMPIÑÓN
¡Genial, un turbo! Vuelve a tirar el dado.

CAJA SORPRESA
¿Qué hay en la caja? Sólo hay una forma de saberlo; lanza el dado y sigue estas indicaciones:

1 Tortuga Verde	4 Estrella
2 Tortuga Roja	5 Champiñón
3 Banana	6 Tortuga Azul

TORTUGA AZUL
¡Síííííííí! Un proyectil que va directo al que está en primera posición. Intercambia tu posición con la suya. No intentes buscarlas por el tablero. Las tortugas azules sólo aparecen en las cajas.



EL JUEGO DE MESA DE MARIO KART

games WORLD

CAE AQUÍ Y DESLÍZATE POR ESTA ZONA

CAE AQUÍ Y DESLÍZATE POR ESTA ZONA

CAE AQUÍ Y PODRÁS CRUZAR EL PUENTE

CAE AQUÍ Y PODRÁS CRUZAR EL PUENTE

START

EGO DE MESA MARIO KART

más encontrarás atajos, turbos, saltos e incluso, bifurcaciones en las que tú decides cuál es el mejor camino.

-Podéis jugar hasta cuatro jugadores (o más si un amigo se trae sus propias fichas). Escoged cada uno a vuestro personaje favorito y colócalos en la línea de salida. Tirad los dados. El que saque el número más alto será el primero en empezar.

-Si caes en alguna casilla marcada con un dibujo, consulta el siguiente apartado para saber qué es lo que tienes que hacer.

-Si caes en una casilla en la que hay otro corredor, se producirá una colisión. Como si de un parte amistoso se tratara, los dos tiráis el dado. El que saque mayor puntuación, se queda con la casilla, mientras que el otro ha de retroceder un número de casillas igual al número que sacó el vencedor en el dado.

-Si caes en la casilla indicada con una flecha que apunta hacia arriba (donde está el looping), significará que no has tomado suficiente impulso para saltar y tendrás que volver a dar otra vuelta a la curva.

-Si caes en una casilla marcada con el principio del puente, podrás cruzar por él y pasar al otro lado.

-Si, por el contrario, la casilla en la que caes es la del final del puente, tendrás que cruzar y volver atrás.

-Es decisión tuya cuál es el camino que escoges cuando encuentras una bifurcación. Algunos son más cortos que otros, pero también tienen más peligros.

-Cuando, por alguna razón, tienes que retroceder algunas casillas, todas las reglas explicadas hasta ahora no sirven. De forma que si caes en una casilla reforzador no pasará nada. Y tampoco pasará nada si caes en una casilla ocupada.

ITEMS

TORTUGA VERDE

¡Tira el dado para disparar tus proyectiles! Cualquiera que se halle a tantas casillas de distancia (o menos) como has obtenido en el dado, quedará impactado e intercambiaréis vuestra posición en el tablero.



TORTUGA ROJA

Este proyectil siempre acierta en el blanco. Así que no hace falta que lances el dado. Simplemente, intercambia tu posición con el que se halle delante de ti.



BANANA

¡Uahh! ¿Quién ha dejado esto aquí? Derrapas incontrolable e inevitablemente y pierdes un turno (además, si alguien cae en tu casilla mientras guardas el turno, no se producirá colisión).



ESTRELLA

Este ítem te convierte en invencible hasta el siguiente turno. Vuelve a lanzar el dado y avanza tantas casillas como te indique. En ese turno, si caes en una casilla ocupada, el corredor que ya había, tendrá que retroceder (sin discusión). Además, no pasará nada si caes en una casilla indicada con una banana o si alguien decide dispararte un proyectil. Pero sólo durante un turno.



CHAMPIÑÓN

¡Genial, un turbo! Vuelve a tirar el dado.



CAJA SORPRESA

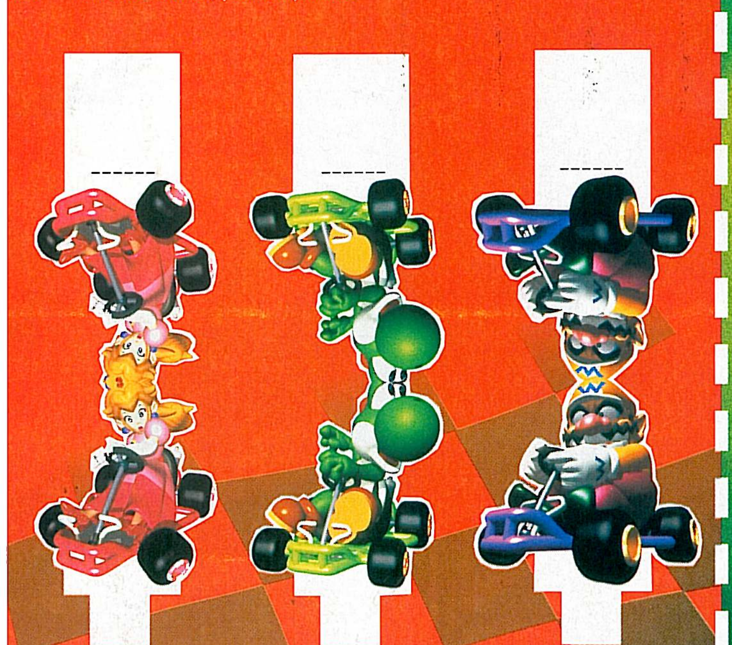
¿Qué hay en la caja? Sólo hay una forma de saberlo; lanza el dado y sigue estas indicaciones:

1 Tortuga Verde	4 Estrella
2 Tortuga Roja	5 Champiñón
3 Banana	6 Tortuga Azul



TORTUGA AZUL

¡Síííííííí! Un proyectil que va directo al que está en primera posición. Intercambia tu posición con la suya. No intentes buscarlas por el tablero. Las tortugas azules sólo aparecen en las cajas.



games World

CAE AQUÍ Y DESLÍZATE POR ESTA ZONA

CAE AQUÍ Y DESLÍZATE POR ESTA ZONA

EL JUEGO DE MESA DE MARIO KART

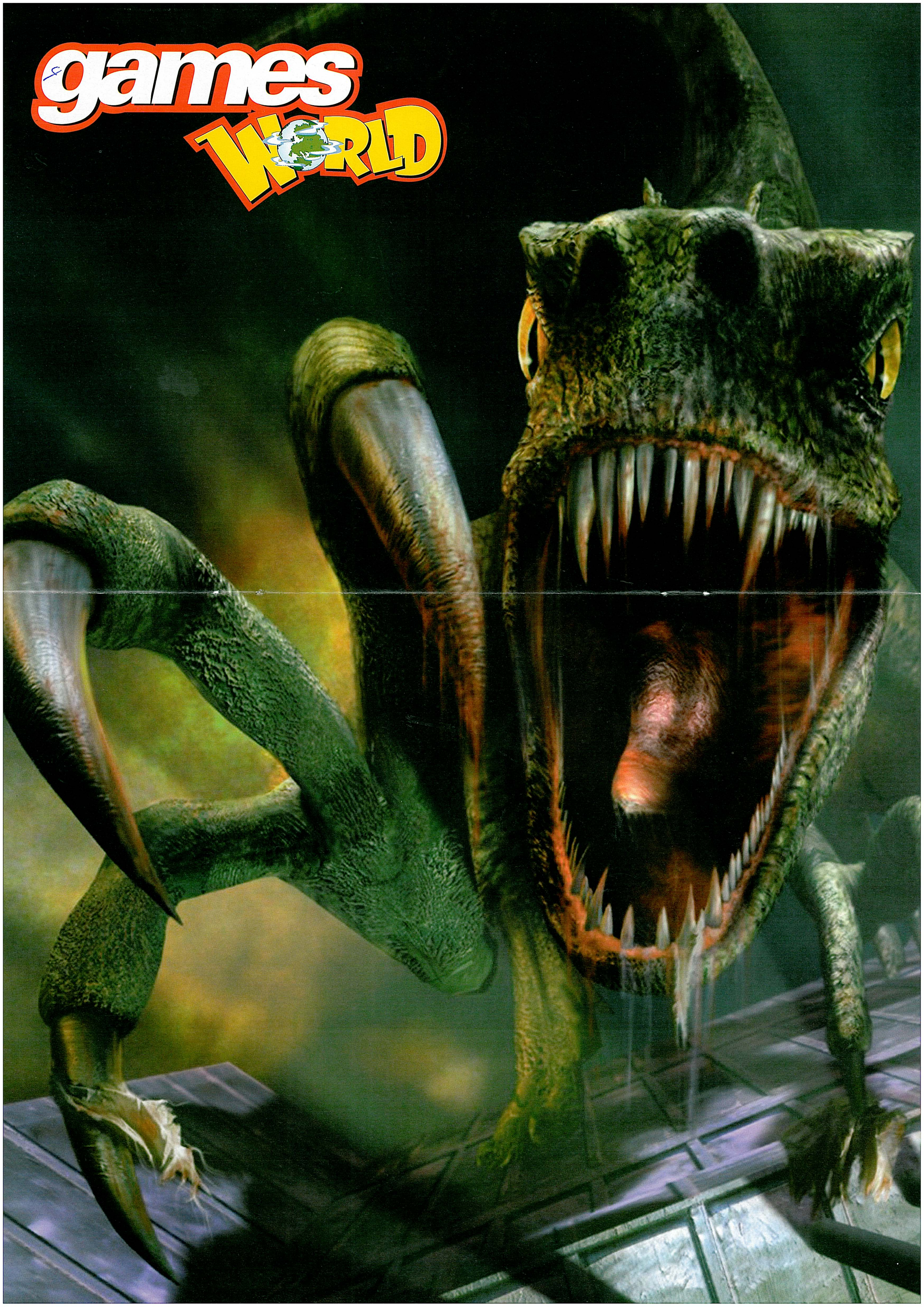
CAE AQUÍ Y PODRÁS CRUZAR EL PUENTE

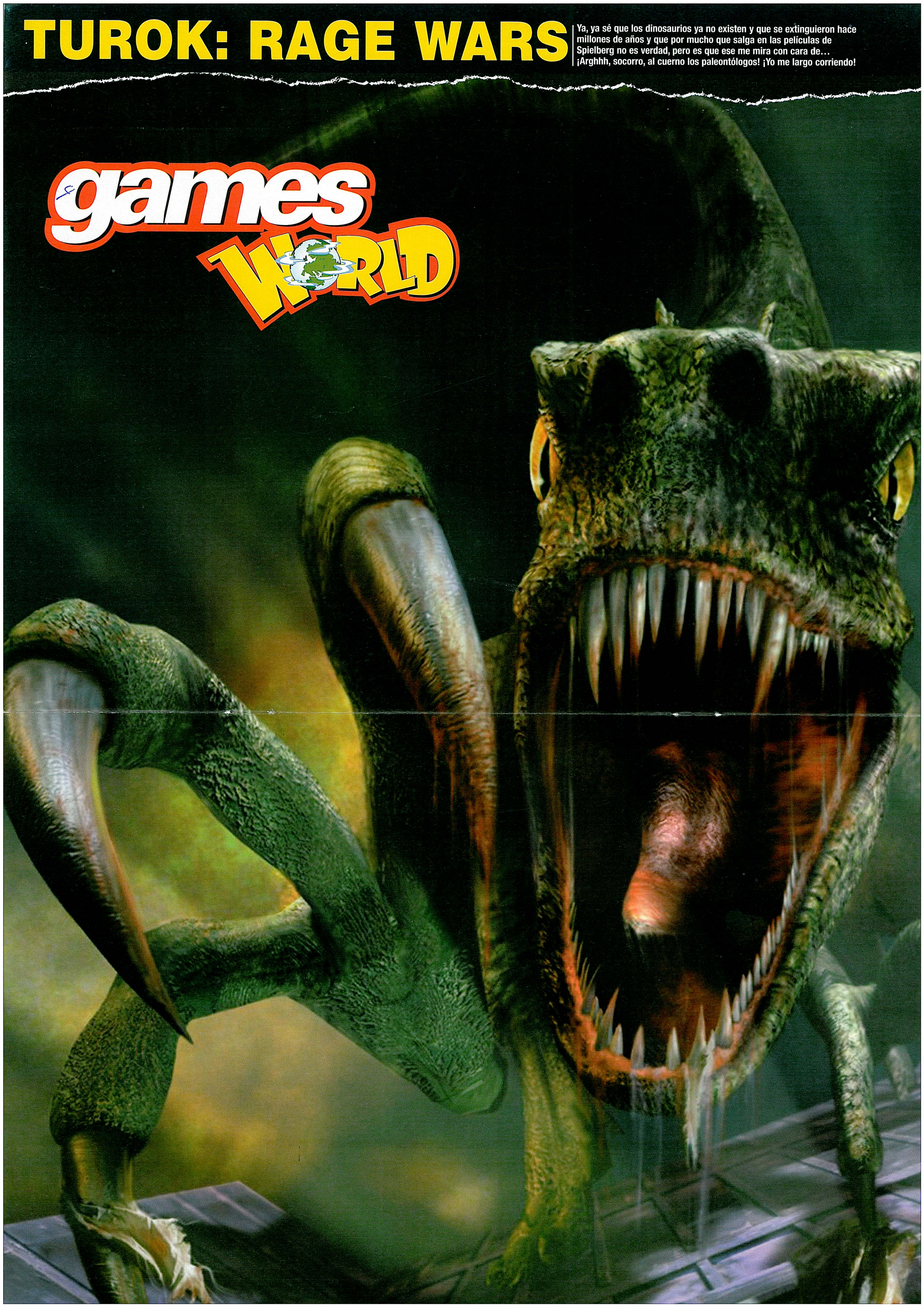
START

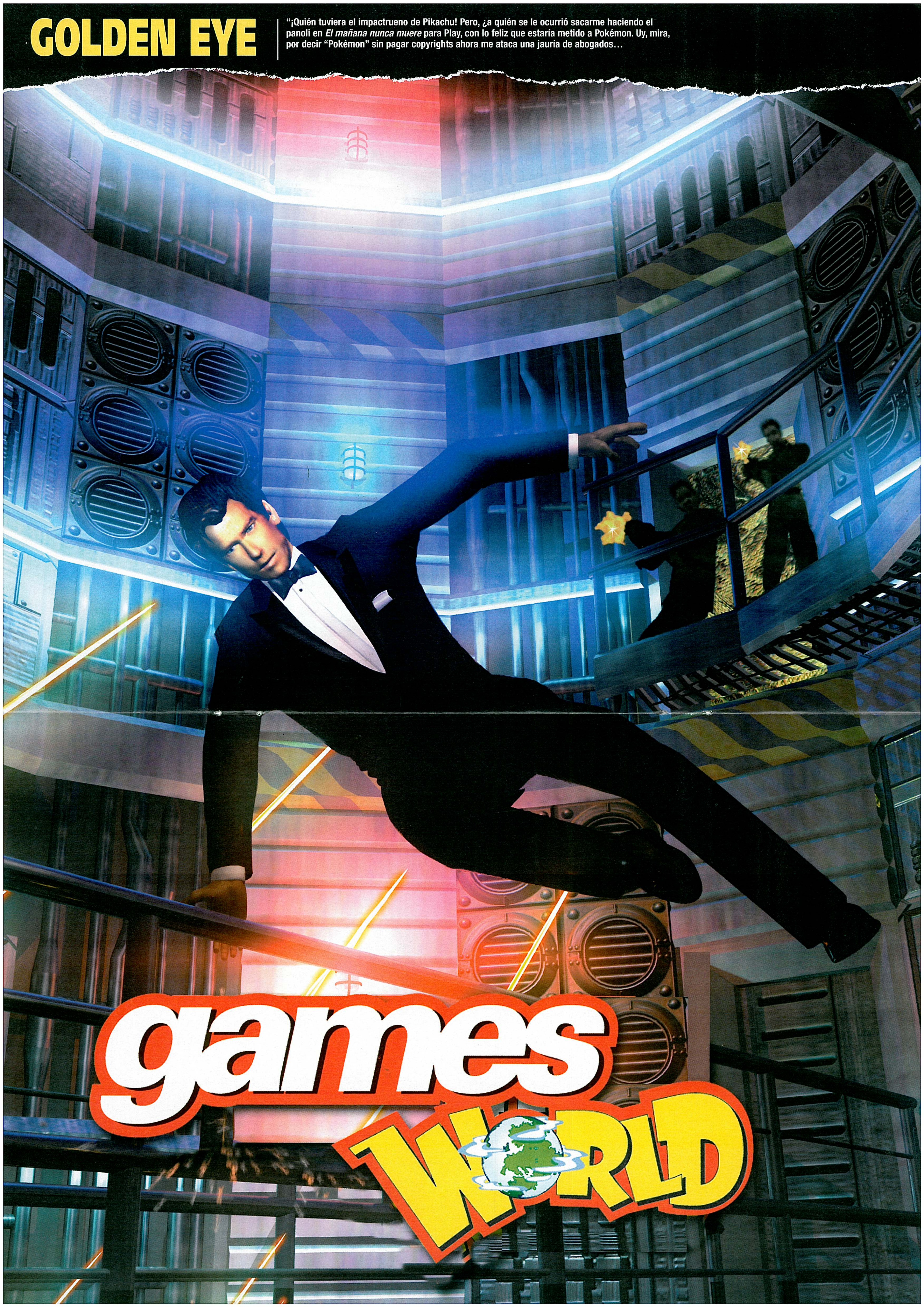
CAE AQUÍ Y PODRÁS CRUZAR EL PUENTE

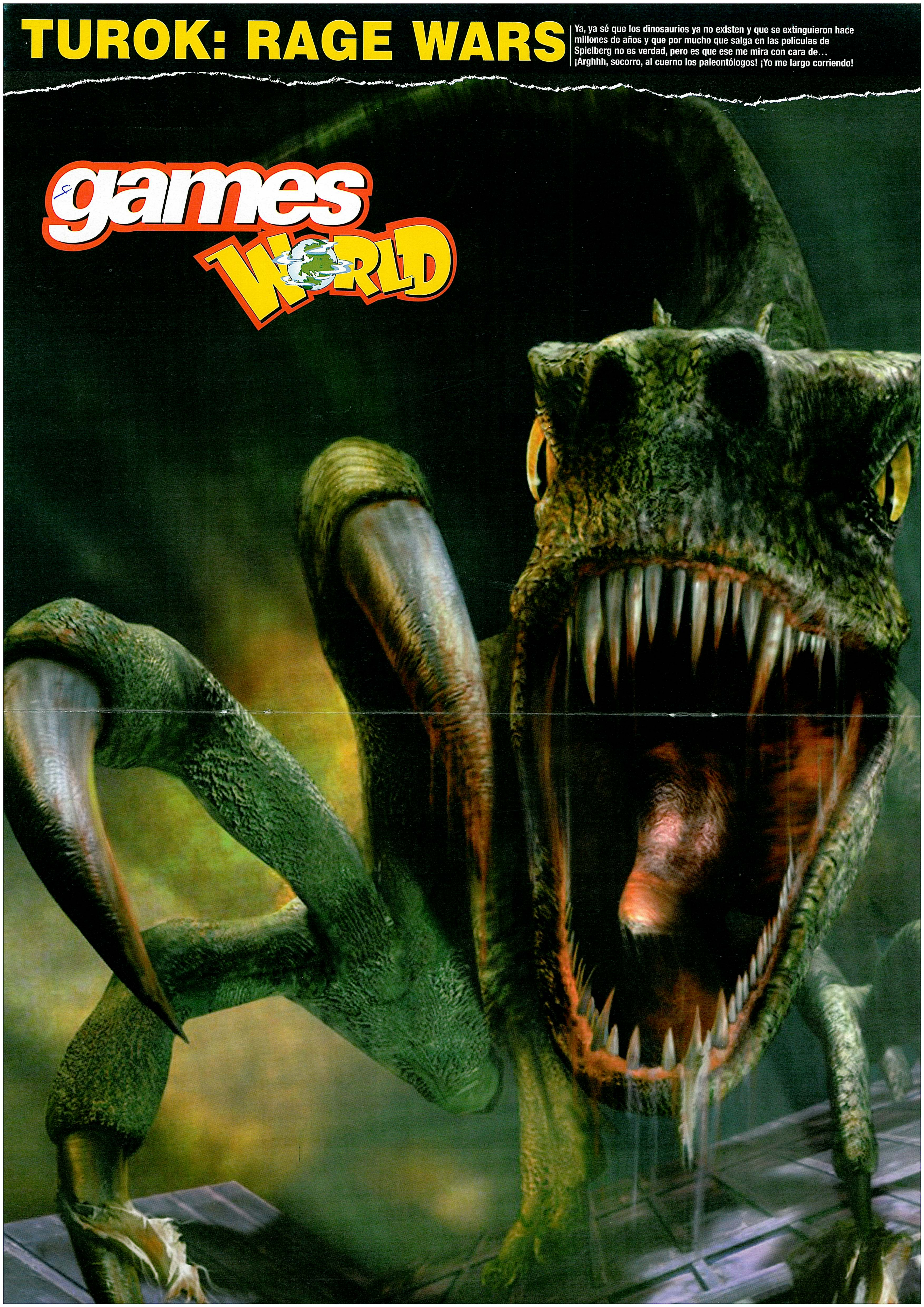

games
WORLD


LUPUS
No sé, no sé... Yo sigo pensando que mi mascota es un poco rara. Aquí donde la ves, con lo tranquilita que parece... Ni me trae el periódico, ni las zapatillas, le lanzo un palo y no lo va a buscar... Ahora, eso sí, cada vez que ve un bicho, saca el láser y se lía a tiros. No sé, no sé...
games


games
WORLD


TUROK: RAGE WARS
Ya, ya sé que los dinosaurios ya no existen y que se extinguieron hace millones de años y que por mucho que salga en las películas de Spielberg no es verdad, pero es que ese me mira con cara de… ¡Arghhh, socorro, al cuerno los paleontólogos! ¡Yo me largo corriendo!
games WORLD


GOLDEN EYE
"¡Quién tuviera el impactrueno de Pikachu! Pero, ¿a quién se le ocurrió sacarme haciendo el panoli en *El mañana nunca muere* para Play, con lo feliz que estaría metido a Pokémon. Uy, mira, por decir "Pokémon" sin pagar copyrights ahora me ataca una jauría de abogados...
games
WORLD


TUROK: RAGE WARS
Ya, ya sé que los dinosaurios ya no existen y que se extinguieron hace millones de años y que por mucho que salga en las películas de Spielberg no es verdad, pero es que ese me mira con cara de… ¡Arghhh, socorro, al cuerno los paleontólogos! ¡Yo me largo corriendo!
games WORLD



SISTEMA **N64**

DE	THQ/PROEIN	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	✓
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✗

¡CUÁNTA BASURA!

¿Te han entrado ganas de sacudir a alguien con un cubo de basura? Pues bájate del ring y agarra los objetos antirreglamentarios que te brinda el público de la primeras filas.



Después de ese golpe, el pobre contrincante va a quedar cascadísimo.



¡Si tuviéramos que apostar, lo haríamos por el grandote de la izquierda!



¿Que queréis solucionar vuestras diferencias fuera del ring? Ningún problema.



En *WWF 2000* puedes jugar tú solo o bien en pandilla

WWF WRESTLEMANIA 2000

¿Sabes la diferencia entre un bloqueo y un noqueo? ¡Demuéstralo!

Después de comprobar que *WWF Attitude* ofrecía una buena tajada de diversión, tuvimos que admitir que los juegos de lucha libre podían ser *bastante* buenos. Como heredero de esta reciente tradición encontramos a *WWF Wrestlemania 2000*.

¡QUÉ BRONCA!

Esa fantasía tuya de destrozar al rival podrás hacerla realidad muy pronto, pues aquí se incluyen los modos Royal Rumble (Gran Pelea), King of the Ring (Rey del Ring), Road to Wrestlemania (Locos por la Lucha Libre), Pay-Per-View (Veladas de Televisión de Pago) y Create-a-Wrestler (Crear un Luchador). ¡Buf! Con éstos es posible jugar en cuadriláteros vallados, combates "a por la bandera", peleas a tres, torneos por KO, Battle Royals y... ¡se acabó!

El juego no anda escaso de luchadores sebosos tampoco. Piensa en una de las estrellas de WWF actuales y ahí la tienes, plantificada en *Wrestlemania 2000*. Visualmente, es el juego de lucha libre más impresionante del momento, capaz de hacer sombra a *Attitude*. Los personajes son ENORMES y gozan de un gran realismo. Los siete estadios hacen que los escenarios de los anteriores juegos de lucha a su lado parezcan simples cuchitriles. El sistema

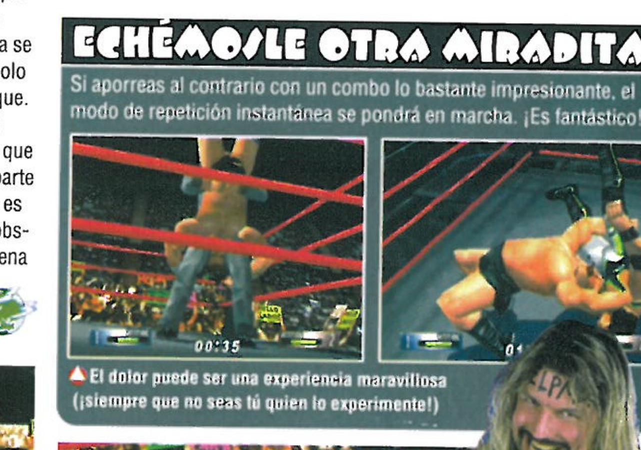


de control de *Wrestlemania* es más sencillo que el de *Attitude*, aunque se pueden ejecutar los mismos movimientos, pues este sistema se basa en la combinación de un solo botón para la dirección y el ataque. El inconveniente es que puedes acabar realizando movimientos que no tenías intención de hacer. Aparte de eso, nuestra mayor objeción es que no aporta nada nuevo. No obstante, si tienes ganas de una buena sacudida (¿y quién no?), este juego no te fallará.

¡PARA GUAPO YO, NENA!

ECHÉMOSLE OTRA MIRADITA

Si aporreas al contrario con un combo lo bastante impresionante, el modo de repetición instantánea se pondrá en marcha. ¡Es fantástico!



El dolor puede ser una experiencia maravillosa (¡siempre que no seas tú quien lo experimente!)



¡Cuantos más luchadores mejor! Amplia las peleas a tres o cuatro para caldear más el ambiente.

VISUALMENTE, ES EL JUEGO DE LUCHA LIBRE MÁS IMPRESIONANTE, CAPAZ DE HACER SOMBRA A ATTITUDE.

GRÁFICOS ¡El título de lucha de mejor aspecto! Personajes gigantescos y escenarios de lucha suntuosos.

SONIDO Incluye muchos gruñidos y la música que acompaña la entrada de cada luchador es una gozada.

RENDIMIENTO El juego es rápido y fluido. ¡No te aburrirá!

JUGABILIDAD Nada novedoso, pero resulta divertido. Muchos prefieren su sistema de control al de Attitude.

DIFICULTAD No es muy complicado (¡aporrea los botones!), aunque esto no desvirtúa el juego.

DURABILIDAD Opciones a punta pala, así que tienes un montón de razones para volver al juego.

PUNTUACIÓN 85%

¡AJÁ! UN CONSEJO

Deslízate por debajo de las cuerdas para subir los objetos-armas al ring. Da el primer golpe siempre tú para evitar que te arrebaten el objeto.



DE	ACCLAIM	PRECIO	9.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-4
RUMBLE PAK	✓	MEMORIA EN CARTUCHO	X
MEMORY PAK	✓	EXPANSION PAK	✓



Hay un montón de insectos diferentes a los que podrás matar, algunos chillarán cuando lo hagas y otros saltarán en pedazos. Y como hombre precavido vale por dos, asegúrate de recordar a estos chupa sangres sarnosos cuando vengan a por ti...



Estos son los insectos básicos. Encontrarás montones en tu camino.



Estos coleguitas un poco más grandes son más peligrosos.



Sí, es más feo que pegarle a un padre, así que apártalo de tu vista.





ARMORINES: PROJECT SWARM

¿INSECTOS, DICES? ¿DÓNDE?

Están por todas partes. Millones de feroces insectos con peligrosos aguijones que quieren sorberte el cerebro y anidar en tus calzoncillos. ¡No lo permitiremos!

UN POCO DE TODO

Éste es, básicamente, el argumento de *Armorines*. Si mezclas las guerras de la película *Starship Troopers* con la acción de *Turok* conseguirás hacerte una idea de lo que te vas a encontrar. El mundo está bajo el acecho de una raza de apestosos insectos malvados y el único fumigador que hay por los alrededores eres tú.

Uno de los mayores aciertos del cartucho es la pantalla partida en el modo cooperativo, de forma que puedes entrar en combate acompañado de tu mejor amigo.

Pero si lo que quieres es zurrarle de lo lindo, tienes un modo *deathmatch* que es una pasada, aunque no iguala al de *Turok: Rage Wars*, pues se hace un poco repetitivo y las armas son poco cañeras.

Un buen *shooter*, aunque no el mejor para N64, con un buen modo multijugador pero con un modo historia del que te olvidarás antes de lo que esperabas.

¡QUÉ LISTOS!

EL ENORME SURTIDO DE ENEMIGOS EN *ARMORINES* POSEE UNA DE LAS MAYORES INTELIGENCIAS ARTIFICIALES QUE HEMOS VISTO.

CONTROLES

Son muy parecidos a los de *Turok*, así que si estás acostumbrado, no tendrás problemas.

JOYSTICK

Muévete por todo el escenario con el stick analógico. Bueno, ¿a qué esperas para ponerte en marcha?



GATILLO-Z

Se utiliza para disparar las armas débiles que encuentras en el juego.



C DERECHA/IZDA.

Usa estos botones para bombardear al enemigo a diestro y siniestro, esquivar sus ataques y enviarles una lluvia de bombas.

ARMAS ANTI-BICHOS

¿Cómo acabarías con una araña que mide más de dos metros y se acerca corriendo a ti? ¡Ah! Que no tienes suficiente insecticida. Pues siéntate y deja que te hagamos una pequeña muestra de las mejores piezas de la armada anti-bichos...

LASER

Ésta es tu arma por defecto y la verdad es que, para empezar, hace un buen trabajo.

THUMPER

Esta conocida arma siembra trocitos de bicho por donde pasa.



Puede aplastar montones de insectos menudos, aunque se ve reducida ante los más grandes.

METRALLETA

Atrae a los insectos hacia un círculo mortal.

BASTÓN DE RA

Aunque se parece más bien a una raqueta de tenis, causa muchísimo daño a los enemigos.

UN *SHOOTER* CARGADO DE ACCIÓN Y MUESTRAS DE BRILLANTEZ.

GRÁFICOS Los escenarios como los insectos lucen que son una pasada, y más en alta resolución con el Expansion Pak.

SONIDO No es nada del otro mundo. Las armas no suenan todo lo duras y contundentes que deberían.

RENDIMIENTO A pesar de los geniales gráficos, el juego avanza a un buen ritmo.

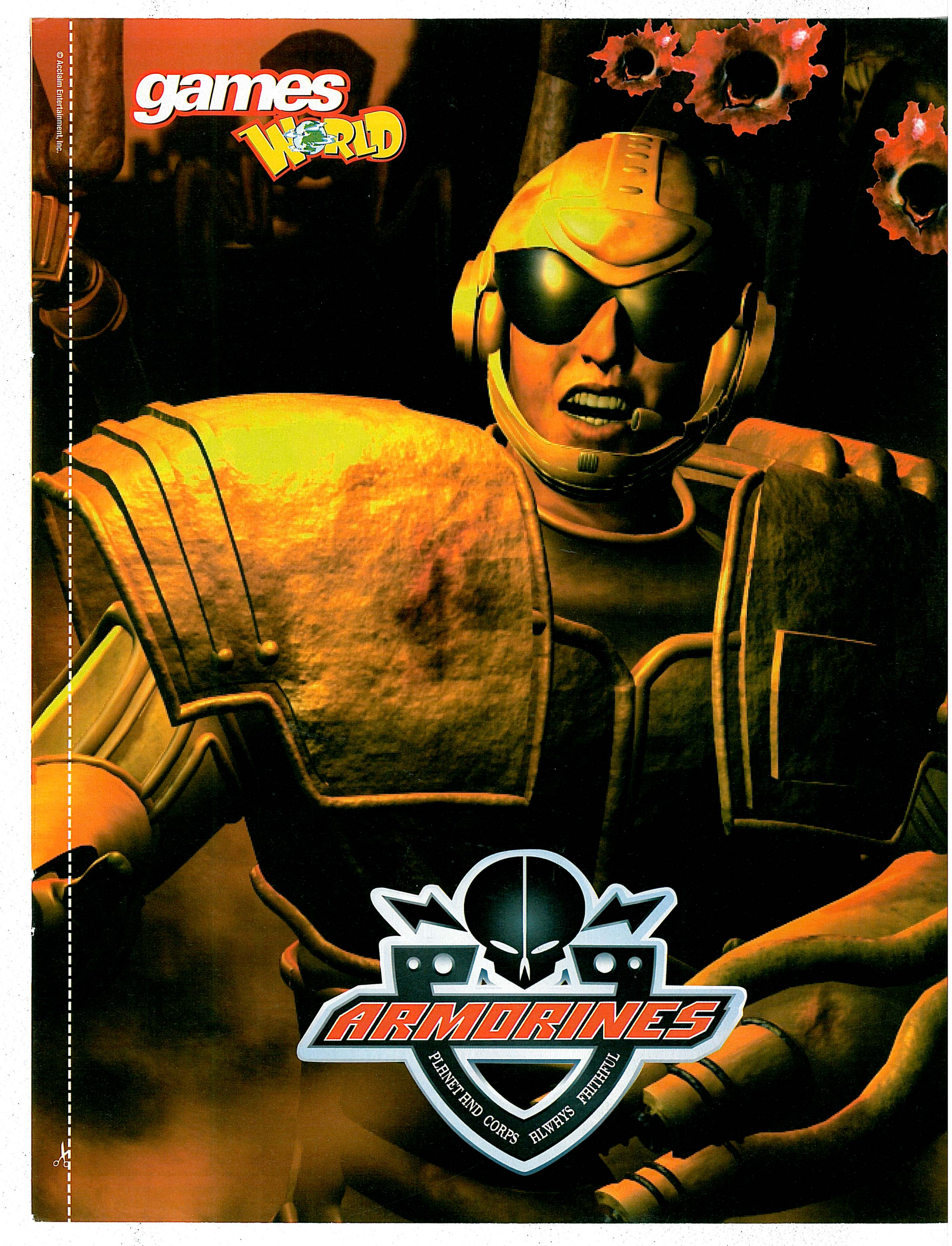
JUGABILIDAD La novedad de ir matando insectos se va perdiendo con el tiempo.

DIFICULTAD Si estás familiarizado con la saga *Turok*, no supondrá un problema. Quizá el problema sea lo rápido que lo acabas.

DURABILIDAD Fantástico modo *deathmatch* y cooperativo para volver una y otra vez a disfrutar de él.



¡AJÁ! UN CONSEJO Dispara a los insectos en las zonas que veas menos protegidas, pues llevan armaduras por todos lados.

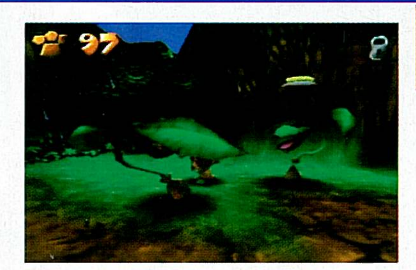

© Acclaim Entertainment, Inc.
games
WORLD
ARMORINES
PLANET AND CORPS ALWAYS FAITHFUL







Los gráficos son espléndidos



Aquí el malo morboso incodia con sus planes



40 WINKS

Tienes sueño, mucho sueño... ¡Hey, no te duermas! ¡Aquí tienes 40 Winks!

Últimamente se ha producido una avalancha tan grande de plataformas en 3D para N64 que suponemos que la noticia de que aquí tienes uno nuevo no te pillará por sorpresa. Pero echa un vistazo a este juego y puede que cambies de opinión.

40 Winks tiene tan buen aspecto y se juega tan bien que es un gustazo. Los gráficos son compactos, llenos de color, sin pizca de niebla y suaves como un salmón embadurnado de jabón. Además, la cámara, asignatura pendiente en muchos de los mejores juegos, funciona tal y como lo debe hacer, sin dejar que nada de lo que hay en el decorado se interponga delante de ella y te impida ver tu camino.



LA HISTORIA

Tanto si escoges a Ruff como a Tumble para correr tu aventura, la misión será la misma: salvar el mundo de los sueños del malvado Nitekap y su secuaz Hoodwinks. Hay montones de cosas por hacer, interesantes aventuras que vivir y toneladas de objetos diversos que recoger. Además, el juego te ofrece una opción para que compartas tus aventuras con otro compañero; se trata de un modo para dos jugadores en el que recorres todo lo que ya has visto por tu cuenta, pero acompañado de otro personaje. Lo malo de este modo es que no aporta nada diferente al juego y que la pantalla se reduce a formato cinemascope y se parte en dos, cosa que hace realmente difícil controlar tus movimientos.

ESPECTÁCULO DE VARIETÉS

En algunas ocasiones, tu aspecto de niño inocente no te servirá en tu aventura, así que tendrás que transfomarte en otros personajes, como un hombre de las cavernas, un ninja o un robot que lanza misiles, cosa que te será de gran utilidad para derrotar a las fuerzas del mal. Pero a pesar de los soberbios gráficos y la fantástica jugabilidad, le falta un no sé qué para convertirse en algo realmente especial. Un gran juego, pero no llega a la categoría de clásico.

PELEA, NO GRACIAS

Cada vez que te cruzas con un enemigo, puedes enzarzarte en un combate cuerpo a cuerpo, aunque no te lo aconsejamos mucho, pues son un poco difíciles y muy repetitivos. Pasa de peleas.



Una vez derrotado, no le pidas revancha y sigue la acción.



Asestale una serie de puñetazos y patadas a ese pesado.

¡TE LO CAMBIO!

Hay un montón de pintas diferentes que puedes adoptar para conseguir pasar los niveles. ¡Cambia tu aspecto! Pero recuerda que no todo en esta vida dura eternamente, y una de esas cosas son los disfraces, así que transfórmate en el momento justo en el que quieras utilizar una habilidad de ese personaje y calcula el tiempo que te queda para volver a tu aspecto normal.



Tu primera transformación será este chiflado cavernícola que va por ahí dando golpes a todo el que se encuentra.



El loco maestlo de kalate. Ruff se convierte en Bruce Lee con su traje de Ninja. Kaaaa-rate.



¿Te sientes tan ligero como una hada voladora con este disfraz? Es delicado y totalmente peligroso.

SU FANTÁSTICO ASPECTO NO SOLUCIONA SU FALTA DE ORIGINALIDAD. MUY BUENO, PERO LE FALTA ALGO.

GRÁFICOS Los gráficos mejor logrados que hemos visto en un juego de plataformas.

SONIDO Cada personaje del que te disfrazas tiene sus sonidos característicos y la música acompaña mucho.

RENDIMIENTO En el modo para dos jugadores la pantalla se reduce demasiado.

JUGABILIDAD Muy suave, pero le falta algo de tensión para mantenerte enganchado.

DIFICULTAD Si le dedicas tiempo, te lo acabarás enseguida.

DURABILIDAD Te mantendrá enganchado durante un tiempo... pero no para siempre.



¡AJÁ! UN CONSEJO: Si quieres avanzar rápido en el juego, no te pares a pelear

N64 | DE: EA | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-4 | WCW MAYHEM

WCW MAYHEM

¿Hay algún Enterrador en casa? Esperemos que no...

Si lo que te va de verdad es la lucha libre, correrás a buscar tus pantalones de lycra en cuanto le eches un vistazo a esta review de *WCW Mayhem*.

Éste es el primer juego de *wrestling* para N64 que nos brinda la famosa compañía EA, creadora de tantos juegos deportivos con licencia como deportes hay. Y tiene una pinta muy buena.

Los luchadores de este título son mucho más musculosos que los de entregas anteriores, como *WCW Nitro*, y tienes muchos más donde elegir (aproximadamente, 60), cosa que no está nada mal. Así que prepárate las clases de buenos modales para estos torpones embutidos en trajes de lycra.



Aunque el modo para un jugador está bien, el multijugador es mucho mejor. Pero lo más destacable es la cantidad de modos de lucha que tienes a tu disposición.

¿PROBLEMAS?

La mayor pega es que los combates se hacen interminables y todos parecen iguales. Además, el modo para crear luchadores es un poco flojo. Por lo demás, está muy bien.

EL CLUB DE LA LUCHA

Aunque muchos de los luchadores que aparecen en este título ya habían hecho sus pinitos y sillitas eléctricas en otros videojuegos, *WCW Mayhem* presenta también una serie de luchadores desconocidos.



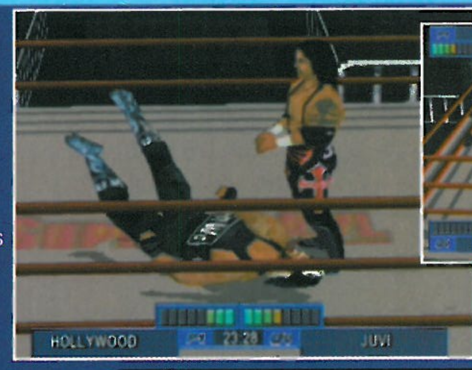
STING: ¡No! No es el famoso cantante pop. ¡Y no! Tampoco es el guitarrista de Kiss.



GOLDBERG: Este coleguita mide más de metro ochenta. Alto como un pino...



HOLLYWOOD HOGAN: Este fantástico luchador era conocido antes con el nombre de Hulk. ¿Te suena?



Tal y como puedes ver, el modo multijugador ofrece toneladas de diversión... y dolor.

GRÁFICOS	Muy buenos y sin rastro de molesta niebla. Muy realistas.	PUNTUACIÓN 75%
JUGABILIDAD	Los luchadores son una pasada.	
DURABILIDAD	Depende de tu interés por el wrestling	

N64 | DE: EA | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2 | KNOCKOUT KINGS

KNOCKOUT KINGS

Puñetazos a mansalva en un juego de boxeo en el que abunda el juego limpio.

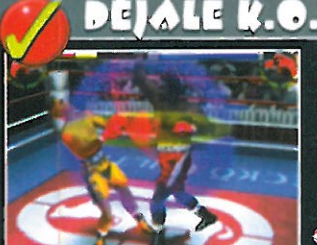
Buenas noticias, *Knockout Kings* recrea toda la emoción de los mayores combates con gran estilo.

Encontrarás 25 boxeadores reales entre los que escoger que, junto con la suavidad de los gráficos y los comentarios salvajes, te transportarán a un ring tan repleto de violencia y velocidad como los reales.

Pero, tan pronto lo empiezas, tan pronto lo acabas... porque en un par de horas puedes haber terminado el modo Carrera. Puedes pasar un buen rato con la opción de Combate Clásico y disfrutar con el correcto modo para crear jugadores, pero más que alargar el juego, suponen opciones totalmente diferentes al primero. El modo para un jugador no destaca demasiado de otros que hemos visto, pero notas la diferencia en cuanto penetras en el modo para dos jugadores. Luchar contra otro jugador al que no puedes predecir los golpes hace renacer al juego para recuperar sus momentos estelares.

En general, *Ready 2 Rumble Boxing* es un poco mejor, pero el sustancioso modo para dos jugadores de *Knockout Kings* no tiene desperdicio.

DÉJALE K.O.



Reserva energías en tus puños mediante el uso de los ganchos y golpes bajos habituales. Después suelta un súper puñetazo de mil colorines contra la cara de tu oponente. Verás cómo vuela...

Cada boxeador cuenta con su golpe marca de la casa, como era de esperar.

¡NO! ¡EN LA CARA NO!

Hasta ahora, la lucha libre tenían el monopolio en cuanto a juegos cuerpo-a-cuerpo se refiere. *Knockout Kings* tiene tantos golpes directos al estómago y derechazos a la cara que te perdonamos si no miras.



Durante las repeticiones, la sangre del rival queda congelada en el tiempo. ¡Genial!



¡Clonk! El sonido que hacen los dientes cuando topan con el guante está perfectamente recreado.



Los restos de sangre en la ceja de ese muchacho indican que el joven no ha fallado el golpe.





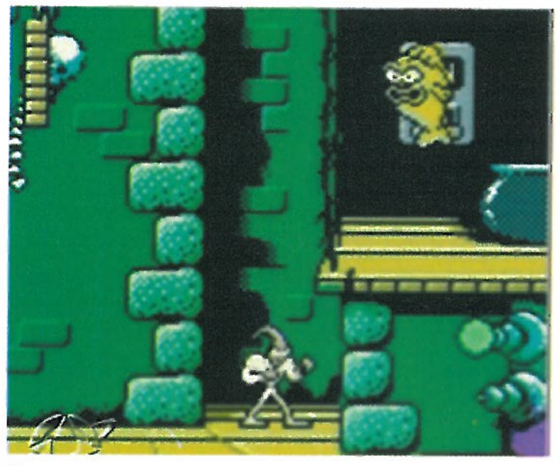
GRÁFICOS	Los luchadores se mueven como la seda.	PUNTUACIÓN 78%
JUGABILIDAD	El juego está repleto de diversión	
DURABILIDAD	Reúnete con un amigo siempre que puedas	

¡AJÁ! UN CONSEJO: Knockout Kings: Golpea a tu oponente inmediatamente despues de que realize un superpuñetazo. Estará expuesto a los golpes



SISTEMA GBC

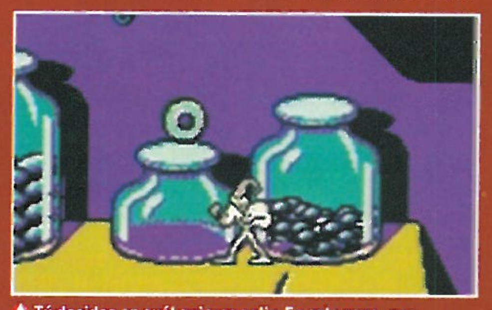
DE	VIRGIN	PRECIO	5.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1


Creo que esta noche cenaremos pescado a la Vía Láctea.

LA DIMENSIÓN DEL ABSURDO

Si ya son suficientemente alocados los escenarios y enemigos, hay que sumarle el hecho de que saltes a otra dimensión mediante un teletransportador con una forma bastante familiar. Sí, se trata de una taza de váter.


Utiliza tu curioso y práctico teletransportador-lavabo para cambiar de planeta.


Tú decides en cuál quieres salir. En este caso, una especie de cocina. ¡Teníamos hambre!

EARTHWORM JIM MENACE 2 THE GALAXY

Pasea tu cola de gusano por la galaxia más absurda que has visto.

El simpático héroe de las galaxias vuelve en un plataformas en 2D para tu GBC. Y, como siempre, acompañado de niveles llenos de dificultades, plagados de cosas extrañas que te atacan, escenarios locos y coloridos, y una fuerte carga de vanidad por parte del protagonista.

LA OVEJA NEGRA

Eres Jim, una lombriz un poco atípica y como un cencerro y tu misión es la de salvar al mundo. La oveja negra de tu familia, Evil Jim, ha robado un teletransportador con el cual está sembrando el pánico en toda la galaxia. Pero lo peor es que está dejando por los suelos tu apellido en todo el universo. Tu deber, obviamente, será perseguirlo a través de 8 niveles mediante otro teletransportador de fabricación casera. Aparte, tendrás que saldar viejas deudas con antiguos conocidos, pues esta lombriz parece que tiene enemigos en toda la Vía Láctea.

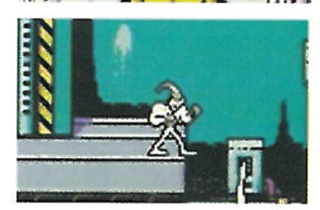
¿DÓNDE ESTOY?

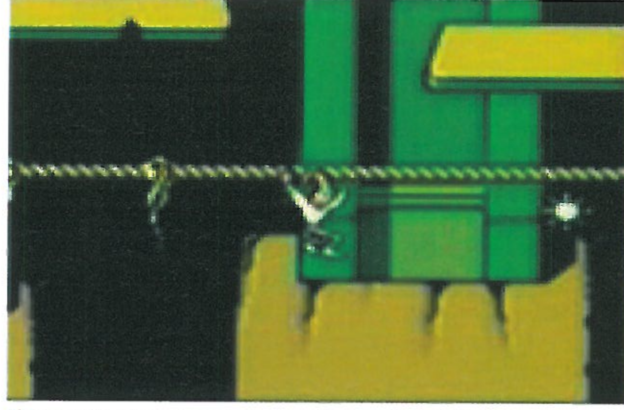
La idea, como en otros juegos de este gusano, da para mucho, pero no ha sido tan bien aprovechada; y el resultado es que, una vez empiezas, todo se tiñe con una capa de caos y desorden.

Los desarrolladores se lo deben haber pasado pipa dejando volar la imaginación para procurarnos escenarios llenos de fantasía y personajes atractivos. Pero en *Earthworm Jim Menace* hay ocasiones en que esta fantasía llega a desbordarte. Los niveles son amontonamientos de plataformas, escaleras, cadenas y fosas, y, a veces, no sabes a cuál debes saltar. Por tanto, debes ir probando, lo que puede convertirse en pérdidas de tiempo, vidas y, al final, de paciencia. Pero al avanzar, irás pillándole el truquillo.

En definitiva, prepárate psicológicamente para encontrarte con un juego en el que es posible que no entiendas nada y te pierdas cada dos por tres. Pero si te gusta la aventura y su protagonista, te sentará como un guante.






Jim está entrenado para recorrer la galaxia de la forma que sea.

ESTOS LOCOS MARCIANOS

Cada vez que encuentres un nuevo enemigo o visites un nuevo nivel, reirás con lo que encuentres, aunque también sufrirás para adaptarte a la novedad.


Mira una oveja saltarina. Hace gracia, pero también mucho daño.


A veces no sabrás qué hacer y tendrás que saltar a la aventura.

NECESITARÁS BUEN HUMOR PARA AFRONTAR ESTE LOCO VIDEOJUEGO SIN PERDER LOS NERVIOS.

Apartado	Comentario
GRÁFICOS	Escenarios sin sentido, diseño dadá, colores un poco flojos y personajes curiosos.
SONIDO	Muy adecuado para el tipo de acción, pero no consigue cautivar.
RENDIMIENTO	Es bastante simple y un poco lento, por lo que no hará sufrir a tu GBC.
JUGABILIDAD	Los movimientos del héroe son lo mejor, como en otras entregas.
DIFICULTAD	Más que difícil, es desesperante, pero no alcanza a ser un reto; cansa un poco.
DURABILIDAD	Si le dedicas unos días, lo tendrás todo más que visto.

PUNTUACIÓN 76%

¡AJÁ! UN CONSEJO Empuja las canicas para que puedas saltar sobre ellas y llegar hasta la altura que necesitas.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine — PlayStation Básico — Top Juegos



PlayStation Power — PlayStation MAX — PC Format — PSM — 64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



DE	VIRGIN	PRECIO	5.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1



A Rose, su fuerza interior la guía durante el combate. Pero a Ryu, plin.

LA BANDA AL COMPLETO

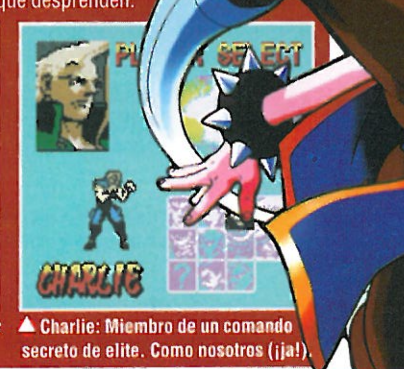
Ken, Ryu, Adon, Sodom, Chun-Li… ¡Helos aquí a todos, en gloriosa policromia! Hay diez personajes básicos, a punto de fundir la Game Boy de la energía que desprenden.



Sodom: Este fornido criminal americano adora la cultura japonesa.



Sagat: Derrotado por Ryu *in extremis* en un pasado torneo, clama venganza.



Charlie: Miembro de un comando secreto de elite. Como nosotros (¡ja!).

STREET FIGHTER ALPHA

¡Ya no hace falta que te alistes en la Legión! ¡Si quieres caña, prueba esto!

Es sobradamente conocido que *Street Fighter* es una de las mejores sagas de *beat 'em up* del mundo mundial. Puñetazos Dragon, ataques Spinning Flame, y bofetadas Hundred Hand. Ahí empezó todo. Y ahora Ryu, Ken y sus compinches han encogido para este súper concentrado de acción en la Game Boy Color.

¿POR QUÉ ES TAN BUENO?

Aparte de *Power Quest*, todos sabemos que no hay *beat 'em ups* verdaderamente buenos para GB.

De ahí que recibamos con una sonrisa del tamaño de un autobús la llegada de *Street Fighter Alpha*, pues se trata del mejor título de lucha de bolsillo que hemos visto.

El juego consiste en combates uno contra uno en su manifestación más simple y genuina, tal y como cabía esperar de un título *Street Fighter*. Puedes escoger entre 10 luchadores de su hermano mayor para arcade, con todos sus movimientos principales. Por descontado, Crawfish (los chicos que se han hecho cargo de la codificación) han descartado unos cuantos, pues la GBC sólo dispone de dos botones de ataque, A y B, que se utilizan para puñetazos y patadas. No obstante, combinándolos con los movimientos extra del D-pad, se conquista todo un mundo de movimientos especiales. ¡Y los fans del original se quedarán pasmados al saber que Ken y Ryu conservan sus clásicos Dragon Ball y Dragon Punch!

¡VIVA EL REY!

SFA es lo que la GBC estaba pidiendo a gritos. Rápido, consistente y divertidísimo. No se puede pedir más.



TRÍO DE ASES

Los *beat 'em up* en GB nunca habían sido gran cosa… ¡hasta ahora!



Un festival de mamporros. ¡Fantásticos movimientos y gran jugabilidad!

MORTAL KOMBAT 4: Inolvidables sesiones de golpes.

POWER QUEST: Lucha y RPG. No está mal.

ATAQUES SÚPER ESPECIALES

Aplastar narices y fracturar tibias: en eso reside el embrujo de *Street Fighter Alpha*. Ensaya estos movimientos súper chachis…



Chun-Li *acaricia* la barbilla de Ken con su Whirlwind Kick.



La Moon Kick te enseña una lección: lleva calzoncillos holgados para luchar.

NO ESPERES DEMASIADO DEL ARGUMENTO. HABLAMOS DE COMBATES DE PRINCIPIO A FIN. PURA ACCIÓN.



GRÁFICOS Estupendos, considerando la velocidad a la que transcurren. Buenos fondos…

SONIDO Bastante bueno, teniendo en cuenta las limitaciones de la Game Boy.

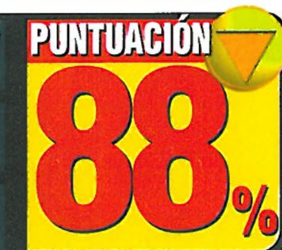
RENDIMIENTO Visualmente atractivo, muy jugable y rápido: así deberían ser todos los *beat 'em up*.



JUGABILIDAD Impresionante. Combates frenéticos de los que ponen el almuerzo del revés.

DIFICULTAD Gradúala a tu conveniencia. El verdadero reto es aprenderse los movimientos.

DURABILIDAD No para pasarse el día jugando durante meses, pero tiene cuerda para rato.

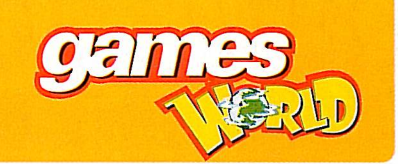


PUNTUACIÓN 88%

¡AJÁ! **UN CONSEJO** Ryu, Ken y Sagat: pulsa Adelante, Abajo, Adelante y Puñetazo para ejecutar el legendario Dragon Punch!



DE	INFOGRAMES	PRECIO	5.990 Ptas.
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1



¡ÁBRETE CAMINO!

En *Mr Nutz* tienes que atravesar decenas de niveles cortos, donde te aguarda el enemigo de turno y en los que tienes que moverte en todas las direcciones. Si llegas a creerte realmente que eres una ardilla, y te mueves y saltas tan rápido como esos roedores, encontrarás antes la salida.



Si no te quieres dejar ni una moneda en el camino, tienes muchos lugares que recorrer; pero no es necesario que lo hagas para pasar al siguiente nivel.



Algunos sitios sólo son accesibles cuando activas un interruptor situado en el aire, generalmente en la otra punta del escenario.



Volcanes de lava ardiente; seguro que no te quieres quemar las patitas.



Pon a prueba tu competencia intelectual buscando la utilidad de ese bote.



Mr NUTZ

¿Aporta este título algo nuevo al poblado mundo de los juegos de plataformas para GBC? Por el momento, una ardilla.

Casi cualquier apuesta en el género plataformas dará como resultado un juego entretenido, imaginativo y atractivo. Y en estos aspectos, Mr. Nutz es un título que cumple con las expectativas e incluso las multiplica, aunque también es necesario tener algo más para sorprender. Y eso ya es algo más difícil de encontrar en este cartucho.

SALVA EL MUNDO, DE NUEVO

La historia de *Mr Nutz* es la de otro héroe dispuesto a afrontar todo tipo de peligros para salvar al planeta. En este caso se trata de una ardilla dispuesta a combatir al malvado Yeti, una especie de Dios del frío que quiere abrir una sucursal de su reino de hielo en la Tierra. El juego consiste, como todos los plataformas de scroll lateral, en avanzar a través de escenarios en los que tienes que saltar, enfrentarte a enemigos y recoger ítems.

Así que, ¿tiene este juego algo de especial? *Mr Nutz*, realmente, no destaca entre otros plataformas, pero tiene la jugabilidad suficiente como para que no quieras soltarlo hasta el último nivel, cuando salves el mundo.

VARIEDAD SIN SORPRESA

El personaje y los enemigos dan la talla gráficamente y la variedad de seres dispuestos a reducirte los puntos de vida es tan amplia que alcanza a incluir abejas, lámparas, murciélagos, espantapájaros, etc. Los escenarios también tienen decenas de variaciones (cocinas, bosques, volcanes…) si bien, podrían haber quedado mejor representadas gráficamente. De todos modos, a pesar de esta variedad, que también incluye la cantidad de movimientos y el diseño de los niveles, el juego tiene un ritmo muy regular, monótono, a lo que hay que añadir que los escenarios son fáciles de recordar, de modo que el juego, sin ser demasiado fácil, no ofrece sorpresas o retos exageradamente estimulantes.

ARDILLA PARA TODOS

Montones de cosas raras desean devorarte en *Mr Nutz*. Mira lo que te espera, pero no te asustes mucho:



Esta araña tiene una familia numerosa que alimentar, así que ten cuidado.



Estas cosas son de la familia pacmáicus devoralotodus; muy peligrosos, realmente.

Desde aquí hay muy buena vista, pero tienes que estar alerta con los pájaros, que son muy agresivos.



Una ardilla tan valiente no teme a la oscuridad, pero los enemigos tampoco.

Montones de detalles te harán recordar Super Mario para la SNES.

UN PLATAFORMAS CON MÉRITO PROPIO QUE LOGRA DAR CON LO QUE BUSCAMOS EN JUEGOS DE ESTE GÉNERO.

GRÁFICOS Hay detalle en los personajes pero no en los fondos y la ambientación de los escenarios es floja.

SONIDO La musiquilla ambienta bien el juego, y es menos simple de lo habitual. Cada acción está bien acompañada sonoramente.

RENDIMIENTO El esperado de un plataformas para Game Boy.

JUGABILIDAD Variedad de escenarios, movimientos del personaje y niveles.

DIFICULTAD Una tarde de ocio e inspiración es suficiente para que acabes el juego completamente.

DURABILIDAD Hay diversión para rato, incluso aunque veas que avanzas muy rápido.



¡AJÁ! UN CONSEJO Recuerda usar la cola: si pulsas B + Pad-abajo, el héroe dará una vuelta y barrerá a casi todos los enemigos.

SISTEMA				
GBC	DE	NINTENDO	PRECIO	5.990 Ptas.
	DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1

PULGARES AL ROJO

La velocidad de los carreras es algo que te hará sentir bajo presión hasta el punto de querer reventar.



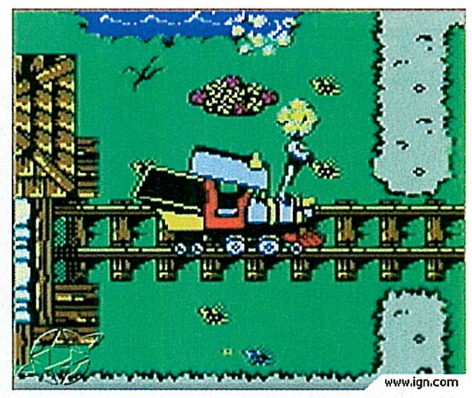
Las carreras están llenas de obstáculos que sortear y saltos enormes.



La variedad de vehículos es algo que te sorprenderá. Aquí vas en canoa.



Tienes que correr cada carrera muchas veces para poder mejorar tu posición y avanzar.



Recuerda cambiar de personaje para acceder a nuevos subjuegos.

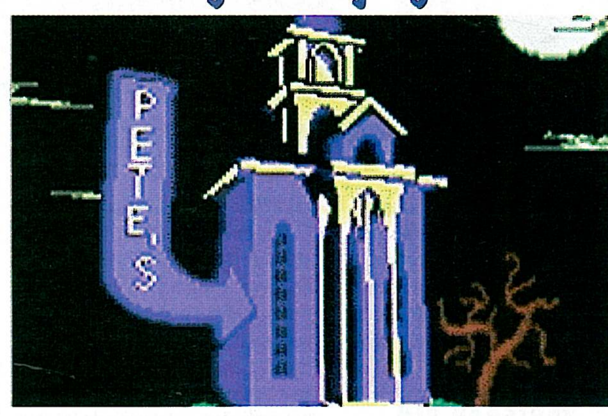
MICKEY'S RACING ADVENTURE

¡Pisa el acelerador de tu Game Boy con un este genuino juego!

La unión de la belleza gráfica de Disney con el ingenioso modo de juego de Rare tenía que producir un título maravilloso y, la verdad es que así ha sido. Teniendo en cuenta que no es nada sencillo reproducir en la GB un personaje de los dibujos animados con todos sus rasgos propios, podemos hablar de un nuevo triunfo a la hora de hacer grandes trabajos de una de las empresas desarrolladoras más importantes que hay (y habrá).

¡CORRE, MICKEY!

Últimamente, la Game Boy está sorprendiendo hasta al más pintado. Y es que, a las promesas que están llegando (*Metal Gear*) hay que añadirle los actuales bombazos (*Street Fighter Alpha*). Es inútil pretender encontrar el mejor; ni siquiera es posible seleccionar cinco o diez, y lo mejor es que la lista de juegos estupendos crece cada semana. *Mickey's Racing Adventure*, por ejemplo, es uno de los que tienes que incluir en tu listado de ensueño, aquel en el que acumulas todos los deseos que quieres que se cumplan pronto, porque es un juego fenomenal; si te gustan los personajes de Disney, aquí los vas a encontrar con toda la calidad gráfica de los dibujos animados, hasta en los más mínimos detalles, y si conoces la fabulosa jugabilidad que encierran los títulos de Rareware, y esperas encontrarla (casi) toda en un solo cartucho, no esperes más, tu juego es *Mickey's Racing Adventure.*



Esta tétrica mansión es escenario de una de las carreras.

JUGABILIDAD A TOPE

Estás en el pueblo de Mickey y tienes que recorrerlo en busca de dinero y de nuevos personajes. Pronto encontrarás la estación del tren y tendrás tu primera carrera. Verás que necesitas más dinero, más trucos y más reforzadores; será entonces cuando tu avidez por el dinero crezca en la misma proporción que tu odio hacia los chicos ladrones. Cambiarás de personaje continuamente para recoger todo lo que le corresponde a cada uno y te aprenderás el pueblo y las rutas de los ladrones de memoria, como si fueras un policía.

ESTO ES ESTILO

Así se hace un juego inteligente

Que tenga un puzzle como éste: tienes que diseñar la vía del tren mientras él avanza. Si te paras, se cae al abismo.

Con un personaje de mirada profunda, de porte arrollador y capaz de enfrentar cualquier reto.

Y por supuesto, con una calidad gráfica que te haga saltar lágrimas de emoción.

CARRERAS PROFESIONALES

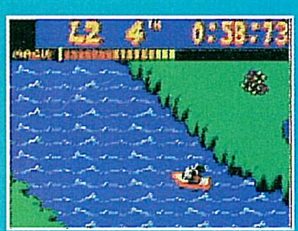
Define tu estrategia, repara tu coche, cómprate uno mejor; tienes que convertirte en un verdadero profesional.



Si tienes suerte y logras atrapar esa llave, tu coche recibirá un saludable empujón.



No sueñes con montarte en uno de estos bólidos muy pronto, pues tendrás que dar muchas vueltas para reunir el dinero.



Aprovecha las rectas en el río para ganar tiempo; sólo necesitas no chocar con la orilla.

RARE VUELVE A CAUTIVARNOS Y NOS TRAE UN MARAVILLOSO JUEGO DE CARRERAS

GRÁFICOS Tan buenos que no alcanzas a imaginar cómo serán cuando este juego llegue a la N64.

SONIDO Es aquella melodía tranquila que está muy acorde con los personajes de Disney.

RENDIMIENTO En algunas ocasiones (pocas) los sprites se transparentan.

JUGABILIDAD Cientos de subjuegos que exigen capacidades distintas, y divertidas.

DIFICULTAD Sólo si compras reforzadores y trucos podrás ganar alguna carrera.

DURABILIDAD Si lo que quieres es llegar a dominarlo realmente, tienes para largo.



¡AJÁ! UN CONSEJO

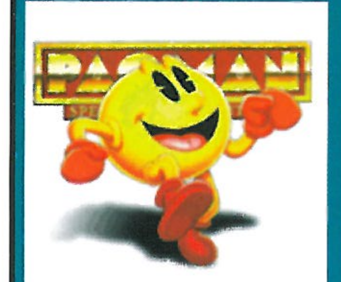
Algunos de los subjuegos hay que superarlos dos veces para completar el nivel.

GBC | DE: ACCLAIM | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

PAC MAN

PAC MAN

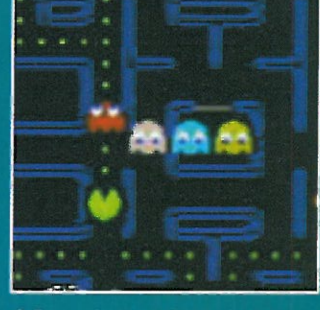
Es un clásico entre los clásicos y siempre lo será.



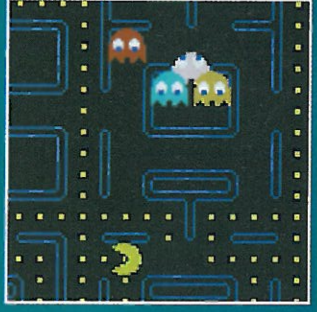
Aquí está. Él es el culpable, el que encerró en una pantalla a la primera generación de jugadores.

TEMERÁS A LOS FANTASMAS

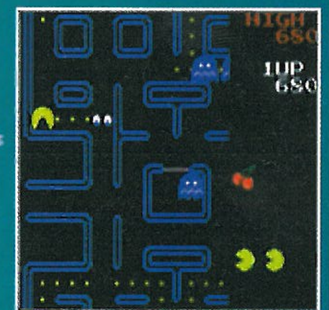
Olvídate de paisajes bonitos, de héroes llenos de colores, de enemigos variados, de maniobras complicadas y de subjuegos. Aquí sólo eres una esfera que come y huye. No hay nada más simple en videojuegos, y sin embargo, *Pac Man* encierra la experiencia más pura del entretenimiento. Es difícil, pero la curva de dificultad es perfecta; tienes que olvidarte de todo si quieres superar una pantalla y pasar a la siguiente, y la inteligencia de los cuatro fantasmas te perturba hasta el punto de que llegas a tenerles miedo. Si crees que tus reflejos eran imbatibles en juegos para Game Boy, mídelos contra este clásico de Namco, y sabrás lo dura que es la vida.



▲ En muchas ocasiones, lo mejor es que te olvides de las cerezas y continúes despejando el tablero.



▲ A medida que avanzas, tienes menos control de lo que pasa: parpadear puede ser lo mismo que morir.



▶ Ten respeto por este juego. Es el padre de los actuales *Mario* y compañía.

BUENA COMPAÑÍA

Las dos opciones principales de juego son al mismo tiempo los mejores puzzles que haya mostrado una pantalla interactiva, porque junto a *Pac Man* tienes una versión de *Tetris* que no está nada mal, el modo Pac Panic. Este modo tiene dos opciones de juego: Normal y Puzzle.



▲ El primero es un clásico Tetris con el añadido de que algunas figuras tienen forma de Pac Man y pueden comerse a otras con forma de fantasma.

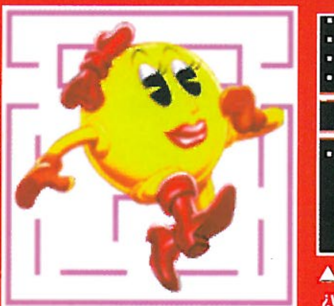


▲ El segundo es un retos. Hay 100 pantallas por superar. Prima tu habilidad para reordenar la pantalla a base de matar fantasmas con Pac Man mientras caen piezas.



GBC | DE: ACCLAIM | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

Ms PAC MAN



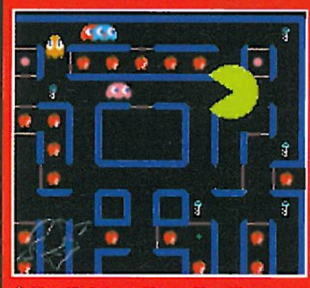


▲ Se parece a la versión masculina,. ¿verdad?

▲ Controla tu ambición; si no empiezas por lo fácil, este juego acaba con tu paciencia en minutos.

Ms PAC MAN

Ella sabe hacerlo igual de bien.



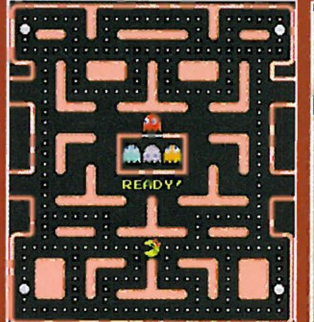
▲ Conviértete en Super Pac Man y serás inmune al ataque de los fantasmas y, además, podrás acceder a nuevas áreas.

Lo único que cambia no es el sexo; la chica Pac Man tiene un laberinto distinto y subjuegos como para demostrar que se trata de un género aparte.

La versión femenina de este clásico también tiene dos opciones principales: Pac Man y Super Pac Man. Ninguna de las dos tiene nada que ver con *Tetris*: son pura experiencia Pac Man. La primera es el mismo juego pero con una esfera maquillada y un gracioso moño rojo, y con un trazado diferente del laberinto. También incluye alguna mejora en el aspecto gráfico, según los gustos, y la música acompaña más. La segunda opción, Super Pac Man, tiene dos adiciones especiales: muchas partes del laberinto están cerradas, y tienes que pillar la llave para abrirlas, y hay una pastilla especial, con la cual el personaje se convierte en Super Pac Man; la ventaja es que te haces invisible para los fantasmas por unos segundos, y puedes cruzar sin problemas las partes cerradas del laberinto.

EL CORAZÓN DE UN DEDO

Después de jugar unos minutos, *Ms Pac Man* te hará pensar lo importante que puede ser el pulgar izquierdo en nuestra vida; toda tu habilidad y torpeza se va a concentrar en ese solo dedo.



▲ Pronto descubrirás el alma asesina de esos cuatro fantasmas, y perderás la paz para siempre.



▲ Aprovecha ahora que están encerrados para comerte el máximo de bolitas.

GRÁFICOS — No difieren de la versión chico.

JUGABILIDAD — Es cacería pura: un parpadeo es mortal

DURABILIDAD — Un reto continuo para tus reflejos

PUNTUACIÓN 88%

¡AJÁ! UN CONSEJO — Ms PacMan: las llaves no cuentan al terminar el tablero; así que cómete las píldoras antes para que puedas cargarte un par de fantasmas.

PEQUE POKéMON GUÍA

¿ESTÁS CANSADO DE CARGAR CON KILOS DE PÁGINAS Y GUÍAS EXTENSAS QUE HABLAN DE POKéMON? NO TE PREOCUPES, NOSOTROS HEMOS REUNIDO LOS MEJORES TRUCOS EN TAN SÓLO DOS PÁGINAS PARA QUE TANTO EL JUEGO COMO SU SOLUCIÓN TE SEAN MÁS LLEVADEROS.



Consulta el PC que hay en la habitación de tu casa y podrás conseguir una poción. Sal ahora de tu casa, dirígete hacia el norte, a la zona de hierbas altas. Sigue al Profesor Oak a su laboratorio y escoge un Pokémon. ¡Es todo para ti! Lucha contra Gary, patéale el trasero y dirígete hacia la Ruta 1 que queda al norte. Dirígete a la zona de arbustos y lucha con



los Pokémon salvajes que encuentres para hacer que el tuyo alcance el nivel 10.

Dirígete ahora al noreste y adéntrate en el edificio Pokémon. Una vez dentro, charla con la chica que hay tras la barra. Sal y dirígete a la Tienda Pokémon para conseguir el correo Oak.

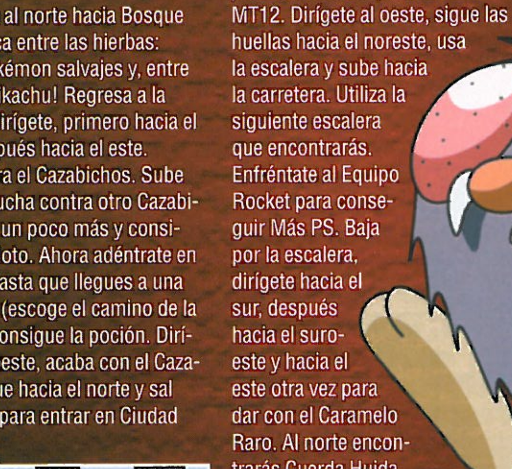
Regresa a Ciudad Paleta. Dale al profesor su correo y él te hará entrega de un Pokédex. Entra en la cabaña de Gary y habla con su hermana para que te dé el Mapa. Vuelve a Ciudad Verde.

Cura a tus Pokémon en el Centro Pokémon y compra cinco o más Poké Balls en Tienda Pokémon. Dirígete a la Ruta 1 para volver a Ciudad Verde y hablar con el viejecito que hay al norte. A la derecha tienes una zona de arbustos. Dirígete a ella y pulsa A. Conseguirás una poción.

¡PIKACHUS!

Encamínate al norte hacia Bosque Verde. Busca entre las hierbas: hallarás Pokémon salvajes y, entre ellos, un ¡Pikachu! Regresa a la entrada, y dirígete, primero hacia el norte y después hacia el este. Lucha contra el Cazabichos. Sube un poco y lucha contra otro Cazabichos. Sube un poco más y consigue el Antídoto. Ahora adéntrate en el bosque hasta que llegues a una bifurcación (escoge el camino de la derecha). Consigue la poción. Dirígete al noroeste, acaba con el Cazabichos, sigue hacia el norte y sal del bosque para entrar en Ciudad Plateada. Cura a tus Pokémon y encamínate hacia Ciudad Verde para tomar la Ruta 22. Captura algunos Pokémon, dirígete hacia el noroeste y... ¡lucha con Gary! Regresa a Ciudad Plateada. Entra en el Gimnasio y entra en combate con Brock. Haz algunas compras en la Tienda Pokémon, dirígete al Museo y habla con todos los que te encuentres. Después de esta visita cultural, sal y encamínate hacia la derecha. Vuelve cuando tengas Corte para usar este ataque contra los arbustos. Atraviésalos y conseguirás el Ámbar Viejo. Dirígete a la Ruta 3. En tu camino, lucha con los diversos entrenadores que encontrarás. Después de las batallas, cura a tus Pokémon en el Centro Pokémon. Ahora entra en Mt. Moon.

Dirígete hacia el noroeste y después hacia el sur para encontrar la MT12. Dirígete al oeste, sigue las huellas hacia el noreste, usa la escalera y sube hacia la carretera. Utiliza la siguiente escalera que encontrarás. Enfréntate al Equipo Rocket para conseguir Más PS. Baja por la escalera, dirígete hacia el sur, después hacia el suroeste y hacia el este otra vez para dar con el Caramelo Raro. Al norte encontrarás Cuerda Huida.

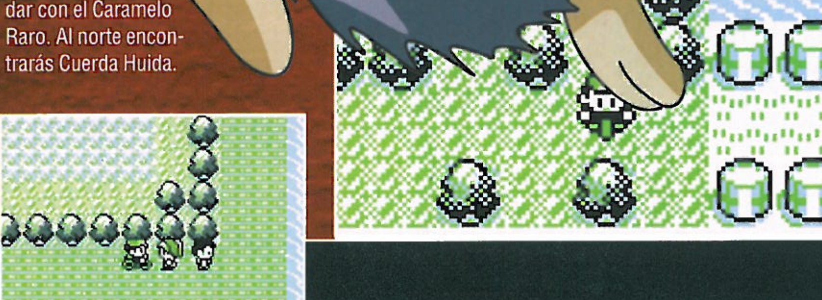


Encamínate hacia el sur. Encontrarás una escalera. Úsala y sigue la carretera. Zurra al entrenador Rocket que encontrarás. Consigue la Piedra Lunar y baja por la escalera. Sigue las huellas mientras vas enfrentándote, uno tras otro, al Equipo Rocket y a sus bichos. Hazte con un fósil (cualquiera de los dos vale), dirígete al oeste, baja por dos escaleras y habrás abandonado esta zona. ¡Bien! Ahora le toca el turno a la Ruta 4.

¡QUÉ CHICA MÁS DURA!

Por el camino encontrarás la MT44 y algún que otro Pokémon caro de ver. Salta el seto y dirígete a Ciudad Celeste por el este. Encamínate hacia el Gimnasio y lucha con Misty. ¡Vaya una chica más dura! Si la derrotas, conseguirás la Medalla Cascada y la MT11. Dirígete al Puente Pepita. Allí encontrarás al Equipo Rocket y a Gary (tendrás que ser fuerte). Dirígete a la Ruta 24. Si sigues hacia el norte, encontrarás la MT45. Ahora vete a la Casa del Mar que está al sur para hablar con Bill. Vuelve a Ciudad Celeste, dirígete al este y después al sur, pasarás por la Ruta 5, la 6 y llegarás a Ciudad Carmín. Cura a tus mascotas, haz algunas compras y consigue la Caña de Pescar y el Bono Bici para conseguir una bici en Ciudad Celeste. Si te encaminas hacia el este y después hacia el sur, hallarás S.S. Anne. Adéntrate y explora todas las habitaciones. En ellas encontrarás entrenadores. Lucha con ellos y con Gary. Ráscale la espalda al Capitán y te dará la MO01. Sal del barco y dirígete a la Cueva Diglett por la derecha. Entra en ella y explora todas las casas para conseguir la MO05. Dirígete al este para salir de Ciudad Carmín. Una vez estés en la Ruta 11, lucha con los





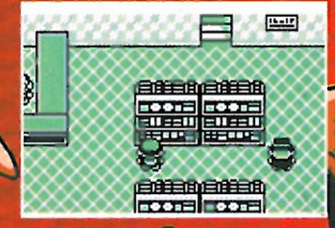


entrenadores que encuentres para conseguir el Buscaobjetos. Regresa a Ciudad Carmín, usa Corte en la zona de arbustos, encamínate hacia el sur y enfréntate a Lt. Surge para conseguir la Medalla Trueno y la MT24.

Dirige tus pasos hacia Ciudad Celeste, corta los arbustos que hay al sur y entra en el Túnel Roca. Atraviésalo para llegar a Pueblo Lavanda y sigue adelante hacia la Ruta 8. Entra en la pequeña cabaña que hay al final y cruza el paso subterráneo que encontrarás. Toma la Ruta 7 y dirígete al noroeste hacia Ciudad Azulona. Tu destino es el Gimnasio en el que está Erika, así que lucha con los entrenadores que encuentres impidiéndote el paso. Una vez derrotes a la Líder, conseguirás la Medalla Arcoiris y la MT21.

Dirígete a los Grandes Almacenes y sube a la planta de arriba. En la máquina expendedora, saca dos aguas y una de cada del resto de bebidas que hay. Dale un surtido

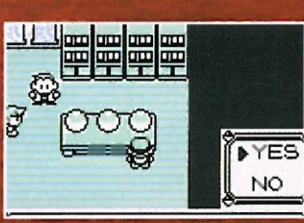




de bebidas a la chica que hay al lado para conseguir tres MT. ¡Qué bondad! Ahora dirígete a la Zona de Juegos y enfréntate con el muchacho que hay en la planta superior. Busca por el póster la entrada secreta que lleva al Sótano. Baja por las escaleras de la derecha y dirígete hacia el oeste y después hacia el norte. Baja por las escaleras que encontrarás y dirígete al sur para conseguir la MT10. Cruza el laberinto y baja por las escaleras a la cuarta planta del Sótano. Hacia el noroeste encontrarás al Equipo Rocket. Véncelos y tendrás la Llave Ascensor. Vuelve a la segunda planta y cruza el laberinto a la vez que vas recogiendo todos los ítems que encuentres. Baja por las escaleras para tomar el ascensor y sube a la planta B4. Dirígete al sureste, recoge Hierro, enfréntate a dos entrenadores y habla con el hombre de negro. ¡Prepárate para enfrentarte a Giovanni!

Ahora encamínate hacia Ciudad Azulona. Dirígete a la Casa del Guarda de Ciudad Azafrán y dale un poquito de agua al Guarda. Ahora tienes que ir al Gimnasio de Ciudad Azafrán, enfrentarte con los entrenadores y capturar a uno de sus Pokémon de tipo Lucha. Dirígete a Pueblo Lavanda. Entra en Torre Pokémon y lucha con Gary. Has de llegar a la sexta planta para enfrentarte a Marowak (lamentablemente, no lo





puedes capturar). Allí encontrarás también a tres miembros del Equipo Rocket que tendrás que derrotar. Una vez hecho esto, libera al Sr. Fuji y él, agradecido, te regalará la Poké Flauta.

¿OTRA VEZ TÚ?

Dirígete a Ciudad Azafrán y entra en el edificio de la compañía Silph S.A. Toma el ascensor y sube a la quinta planta. En el sur encontrarás la Llave Magnética. Ahora baja a la tercera planta y dirígete hacia el suroeste. Detrás de la puerta encontrarás a Gary. Otra vez. Después combate con Giovanni. Otra vez. El presidente de la compañía te entregará una Máster Ball. Otra vez. (¡Ah!, no.) Dirígete al Gimnasio de Ciudad Azafrán. Enfréntate a los entrenadores que encuentres hasta llegar a Sabrina, la Líder Gim. Ella te entregará (tras luchar) la Medalla Pantano y la MT46. Baja por la Ruta 12 y dirígete a Ciudad Fucsia no sin antes conseguir la Súper Caña. Encamínate hacia el gimnasio manteniendo el ojo puesto en los muros invisibles. Vence a los entrenadores que halles y a Koga, y conseguirás la Medalla Alma y la MT06.

Sal del gimnasio, dirígete hacia el norte y entra en la Zona Safari. ¡Feliz caza! Sal de Zona y baja hacia las Rutas 16-18 para entrar en Ciudad Azulona. Justo antes de llegar a Túnel Roca, dirígete al río que está al norte y usa Surf para llegar nadando hasta la Central Energía. Entra, haz tu trabajo de entrenador y captura a Zapdos usando la Ultra Ball. Dirígete a Ciudad Fucsia por el sur. Utiliza surf y dirígete hacia el sur para llegar a Ciudad Fucsia. Ahora haz Surf para llegar a Islas Espuma. A medida que vas descendiendo de nivel, empuja los bloques que encontrarás para colocarlos en los agujeros libres y detener el cauce del río. Alcanza ahora el nivel más bajo, dirígete hacia el norte y lucha/captura a Articuno. Sal y, si te diriges al oeste, encontrarás Isla Canela.

¡DEMONIOS!

Dirige tus pasos hasta el Centro Pokémon y allí se te hará entrega del Fósil que llevaste, ¡pero reanimado! Ahora cambia tu rumbo hacia la Mansión Pokémon y activa los interruptores de las estatuas. Activa también el que hay en la tercera planta, dirígete hacia el sur, salta el seto y encamínate hacia el oeste para conseguir la Llave Secreta. Utiliza Cavar en el camino y dirígete al Gimnasio. Derrota a los entrenadores y a Blaine para conseguir la Medalla Volcán y la MT38. Utiliza Surf en la orilla norte de Isla Canela para llegar a Ciudad Verde. Entre en el Gimnasio y lucha con... ¡Giovanni! Tras la victoria conseguirás la Medalla Tierra y la MT27. Trasládate ahora hacia las rutas 22 y 23. Allí lucha con Gary (¡que pesado!) y entra en Calle Victoria. Si ya tienes todas las Medallas, plántales cara a Lorelei, Bruno, Agatha, Lance y Gary. Unos huesos duros de roer, pero te llevarán a la ¡VICTORIA!

SHH... QUEDA LA MAZMORRA

Para encontrar la Mazmorra Rara dirígete a la ruta 24 (está encima de Ciudad Celeste). Métete en el agua por la orilla del sur y, usando Surf, nada hasta la entrada. Aquí encontrarás a Mewtwo, así que será mejor que vayas preparando tu Master Ball.



ALGUNOS CONSEJOS MÁS

Utiliza a menudo tu PokéDex: podrás saber dónde encontrar los Pokémon que te faltan, además de darte información sobre los que ya tienes.

Si no quieres, no luches: evita las luchas con otros entrenadores manteniéndote fuera de su radio de visión. Es un buen método, pero si no luchas, tus mascotas no evolucionarán. Piénsatelo dos veces.

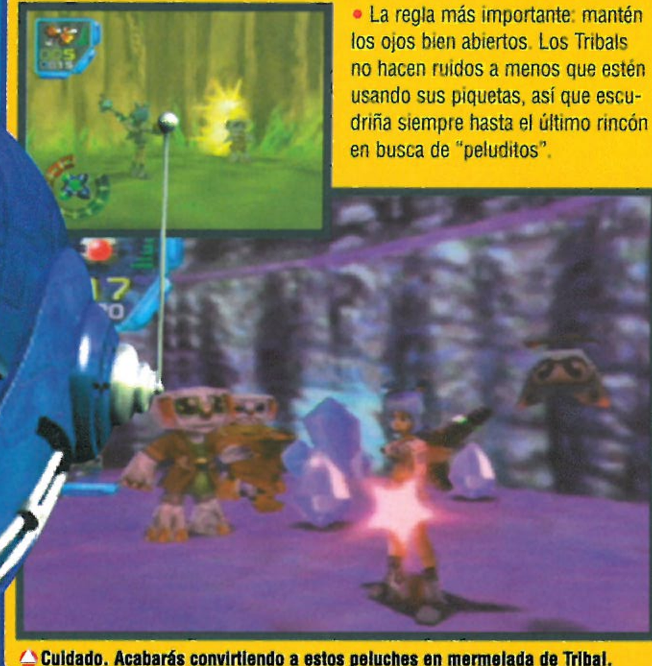



¡TRUCOS!
NUESTRA
NOS HEMOS ROTO HASTA EL ÚLTIMO HUESITO DE LOS DEDOS EXTRAYENDO HASTA EL ÚLTIMO SECRETITO DE *JET FORCE GEMINI*. EN LAS PRÓXIMAS CINCO PÁGINAS COMPARTIMOS EL FRUTO DE NUESTROS ESFUERZOS. NI TU MADRE SE SACRIFICARÍA TANTO POR TI...
¡SÓLO UNA CABEZA MÁS, LUPUS! ¿QUÉ TAL LA DE ESE LECTOR?
PARTE 2 TU GUÍA MACHACA-MIZAR DE
JET FORCE GEM



¡ASUNTOS TRIBALES!

¡COLECCIONA ENTRAÑABLES PELUCHES!



Cuidado. Acabarás convirtiendo a estos peluches en mermelada de Tribal.

- La regla más importante: mantén los ojos bien abiertos. Los Tribals no hacen ruidos a menos que estén usando sus piquetas, así que escudriña siempre hasta el último rincón en busca de "peluditos".
- Inspecciona las habitaciones antes de lanzar una granada, no vaya a ser que te cargues a un Tribal por accidente.
- Busca sobre las puertas. A menudo encontrarás un Tribal o dos, camuflados entre el polvo. No necesitarás el propulsor. Te basta con un súper salto (mantén C-arriba).
- Los Tribals sensatos se ocultan de los insectos invasores, así que explora áreas remotas y oscuras. Como no brillan en la oscuridad, tendrás que usar una o dos bengalas para localizarlos.
- Un Tribal que vaya hacia ti podría resultar herido por el fuego enemigo, así que procura correr a su encuentro sin dilación.
- Si un grupo de Tribals parece inaccesible, sírvete de las patas propulsoras de Lupus o busca puertas. Para los "peluditos" de Rith Essa, por ejemplo, necesitarás cruzar la Puerta de Llave Azul.
- Apréndete las luces de las puertas: si atraviesas una salida por accidente, tendrás que salvar a todos los Tribals del área otra vez.



¡A TU SALUD!

MANTÉN EL CONTADOR GEMINI A TOPE

- Más prudencia significa más salud al cabo del día. Sabias palabras.
- Aprende a escabullirte detrás de los muros y los fondos para esquivar balas en el pecho.
- Ten cuidado al disparar. Si le das a una granada que se aproxima, te arrepentirás.
- Despeja habitaciones con cohetes si estás bajo de salud.
- Aprende a agenciarte rápidamente los Gemini que sueltan los enemigos derribados.
- Cárgate primero a los enemigos voladores, pues tienen mucha puntería.
- ¡Pies de plomo! Tras el primer enfrentamiento con Mizar, entrar en combate es más peligroso.

INI

DEPORTE NÁUTICO

¿PARA QUÉ LA COMIDA PARA PECES?

La Comida para Peces cumple el cometido que reza en la lata: te permite reunir a un grupo de peces y "sorprenderlos" con una granada. También es útil para distraer a los bichos.

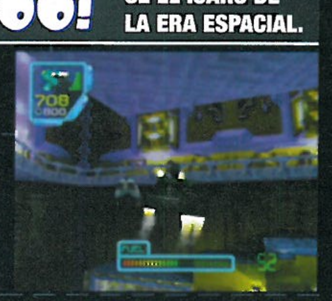


Los bichos con escudo son un agobio. ¡Dispárales en el trasero!



¡VOLAREE, OO!

SÉ EL ÍCARO DE LA ERA ESPACIAL.



Nunca emprendas el vuelo sin tener combustible al máximo: exprime siempre hasta la última gota del jetpad de turno. En caso de emergencia, usa tus postreras reservas para ascender todo lo que puedas, y alcanzar una plataforma de donde mane el combustible. Ah, y si pulsas C-abajo podrás mantenerte inmóvil en el aire.

¡LA CABEZA EN SU SITIO!

RECOLECTAR CABEZAS TIENE SU PREMIO

A estas alturas, te estarás preguntando qué cuenta la cabeza de la pantalla de Inventario. La respuesta: si recoges suficientes cocorotas de insectos, accederás a algunos secretos fantásticos. Como son:

100 Cabezas: Rainbow Blood (dobla la cantidad de combustible y lo vuelve de todos los colores del arco iris.)

200 Cabezas: Jet Force Kids (devuelve a Vela y Juno sus aspectos originales).



300 Cabezas: Ants Info Pants (los bichos adoptan la forma de Mr. Pants, la mascota de la sede Web de Rare).



¡BONOS DE PLOMO!

LLENA TUS BOLSILLOS CON ESTE TRUCO GENIAL



¿Te queda poca munición para la pistola? No *problemo*; cambia al arma vacía cuando recojas la munición que dejan los bichos caídos en combate, y recargarás allí mismo.

Dispara al cristal y entra para encontrar áreas secretas especiales

MAPA-VILLOSO

¡AHORRA TIEMPO CON EL MAPA EN PANTALLA!

He aquí una técnica que no figura en el manual, pero que vale la pena conocer. En la pantalla de selección de Mundo, C-izquierda y C-derecha te permitirán cambiar de personaje, de modo que no tendrás que volver a la pantalla de pausa principal para escoger entre Juno, Vela y Lupus. ¡Más práctico que un avión de butano!



SI AÚN HAY PARTES DE JET FORCE GEMINI QUE S

¡SEIS ARMAS GENIALES!

A MEDIDA QUE LAS COSAS SE COMPLICAN, NECESITARÁS MEJORES TÁCTICAS

LANZALLAMAS

Ideal para abrasar a los bichos que anden cerca. Muy recomendable frente a grandes enjambres de insectos.



BOMBAS RACIMO

Contra los bichos con escudo, inmunes a las balas, utiliza una bomba de racimo bien colocada.



MISILES BUSCA

En la sección Lodge de Goldwood, son imprescindibles contra los insectos gigantes. Directos al objetivo.



AMETRALLADORA

Mantenla a buen recaudo cuando te adentres en una área nueva. Al dispersar los proyectiles, hiere incluso a insectos con escudo.



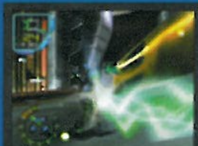
PISTOLA

Para retroceder por áreas fáciles como Goldwood y Sekhmet. No desperdicies la munición de la ametralladora.



SHOCKER

Útil cuando te estás quedando sin munición. Aturdido el bicho, encájale un par de balas entre antena y antena.



¡GUÍA GALÁCTICA!

HE AQUÍ NUESTRA GUÍA DE TODO CUANTO PUEDES CONSEGUIR HASTA QUE JUNO, VELA Y LUPUS SE ENCUENTRAN EN EL PALACIO DE MIZAR. CUANDO VEAS NÚMEROS EN ROJO, PASA LA PÁGINA PARA MÁS INFORMACIÓN.

NAVE

- Encuentra el lanzallamas en esta área (Véase 1).
- La habitación con el jetpad tiene un tótem de *bonus* oculto entre las sombras.

GEM QUARRY

- Otra pieza de nave te aguarda en este mundo (Véase 2).



GOLDWOOD

- Para ganar un *bonus* para multijugador, nada con Vela en la charca a la izquierda de la primera área.
- Otro *bonus* será tuyo cuando consigas una medalla de oro en la primera Misión de Floyd.
- Como Vela, cruza la puerta sumergida en el tramo acuático, y sigue las puertas Life Force hasta encontrar la estación espacial abandonada. La ruta opuesta te conducirá a una pieza de nave.
- Cerca del final del nivel, Lupus puede propulsarse hasta la puerta Life Force. Un Shocker y un viaje al filón de gemas son su recompensa.

CERULEAN

- En este nivel hay un tótem de *bonus* requetefácil, justo después del campo de hielo colosal. ¿A qué estás esperando?



ICHOR

- Haz que Lupus vuele hasta el túnel del francotirador y busca un tótem de *bonus*.
- Ichor contiene el Big Bug Club, un Arcade Chip y dos relucientes tótems de *bonus*. (Véase 7).
- La pasarela elevada en el exterior de la base conduce directamente a un Rifle Francotirador y a Bengalas.
- ¿Has encontrado la habitación con las plataformas flotantes y el jetpad? Allí hay una Pieza de Nave.



WATER RUIN

- En la parte trasera del castillo en ruinas, recoge las minas de relojería.
- Entrega a Ivana sus tapones (*véase SS Anubis*) y te dará una preciosa pieza de nave.
- ¡Espera! Hay otra pieza de nave por ahí. Nada con Vela bajo la entrada del castillo para encontrarlo.

SEKHMET



- Fishface se largó hace rato, pero la habitación donde lo encontraste tiene una puerta Magenta. Crúzala para hacerte con un tótem de *bonus*.
- En la segunda habitación grande, usa el jetpad para impulsarte hasta el pasillo elevado. Más adelante hay una salida hacia Water Ruin.
- Antes de abandonar la pasarela en espiral de Sekhmet, propúlsate con Lupus para conseguir un tótem de *bonus*.



SS ANUBIS

- Rompe el cristal en la habitación con la cinta transportadora y avanza por los pasadizos hasta llegar a la Misión de Floyd. Una medalla dorada conduce a los tapones de Ivana (Véase *Water Ruin*).
- De camino a los tapones, busca el tótem de *bonus* a un lado de la pasarela entrecruzada.
- Usa el jetpad de la primera habitación para volar hasta la puerta en lo alto. Tras la sección aérea, Midge te esperará con una pieza de nave.
- Es preciso que rescates a los Tribals cautivos (Véase 3).

TAWFRET

- Vela puede encontrar un tótem de *bonus* bajo el agua, cerca de las casas en los árboles.
- En la misma área, usa a Lupus para flotar hasta la casa en el árbol solitaria y encontrar otro tótem de *bonus*.
- ¿Recuerdas el árbol de donde colgaban los calzones de Gimlet? Como Vela, bucea en pos de una valiosa Pieza de Nave.

PEAK WALKWAY

- Date una vuelta por la parte trasera de la construcción para encontrar un jetpad (úsalo para alcanzar el tótem de *bonus*).

PALACIO DE MIZAR

- Encuentra la pequeña pirámide y activa el Change Pad para correr al estilo de *WipEout*. Ganarás una Pieza de Nave.
- ¡LA BATALLA FINAL! Con las doce piezas de nave, podrás enfrentarte a Mizar 2. Salta sobre sus ataques eléctricos, esquiva con pasos laterales las rocas, y apunta con cohetes a la mancha en su espalda. Cuando esté asido al borde del abismo, apunta a las pinzas. ¡Buen trabajo!

ESHEBONE

- Hay una Misión de Floyd en la habitación de la Llave Magenta. Un *bonus* será tuyo a cambio de una medalla dorada.
- Encuentra el cerebro del monstruo y obtendrás una Pieza de Nave (Véase 6).
- Escondida bajo el agua hay una Revista Especializada (Véase 5) y la Llave Azul de Vela (Véase 7).

RITA ESSA

- La cascada junto a la Puerta Azul no está sólo para decorar. Vela puede atravesarla a nado en pos de un tótem de *bonus*.
- Si estás buscando Tribals, hay montones tras la puerta azul frente a la caída de agua.
- Gimlet te entregará la llave para las Minas –y una Pieza de Nave- si puedes proporcionarle una revista. (Véase 5)
- En las minas, usa el ascensor que se sumerge, y propúlsate de vuelta para obtener un tótem de *bonus*.

SPAWNSHIP

- ¿Todavía no has encontrado el Shocker de Vela (Véase 4)?
- Ve con Juno a la habitación de lava. Una Pieza de Nave te espera en el pasillo de la planta baja.

¡SEIS TÁCTICAS IMPRESCINDIBLES EN MULTIJUGADOR!

APLASTA A TUS COLEGAS CON ESTAS TÁCTICAS VITALES

¡CÁMARA!

Controla bien la cámara y no perderás el rastro de tu enemigo. El gatillo Z es súper útil.



¡ARRÁSTRATE!

Si te hincas de rodillas y te arrastras, podrás irrumpir desde detrás de los objetos y sorprender a los enemigos.



¡RECOGE!

Usa los ratos de calma para recoger armas y munición. Te ahorrará unos cuantos disgustos.



¡SÉ CRUEL!

No tengas compasión con los bichos que se rindan, pues te espera un Gemini gigante por cargártelos



¡ADMINISTRA!

Dado que tienes munición limitada, no debes derrocharla. Espera a que el enemigo esté a tiro antes de abrir fuego.



¡JUEGA SUCIO!

Abre fuego en una habitación vacía, grita "¡Mira detrás de ti!"... Vale cualquier cosa que asuste a tu enemigo...



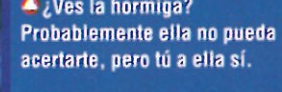
¡TRUCOS! ¡COMBINA ESTOS CONSEJOS CON NUESTRA GUÍA!

1 LIBERA A LOS TRIBALS

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR LOS PANELES INFORMÁTICOS EN ANUBIS?

• Dos en la habitación del ascensor: uno junto a los cajones, uno en la pared brillante.
• Uno en el pasadizo con forma de L de camino al Depósito.
• Uno cerca de la puerta en la habitación con seis columnas gruesas.
• Uno cerca del tejado en la esquina de la habitación con la pasarela entrecruzada.
• Uno en la habitación con la cinta transportadora, cerca del techo.





▲ ¿Ves la hormiga? Probablemente ella no pueda acertarte, pero tú a ella sí.

◀ La pistola: un arma muy socorrida cuando estás bajo de munición.

2 ÚNETE AL CLUB

SÚMATE A LA FIESTA Y GANA DOS BONUS



▼ Recoge todos los pedazos de Floyd y tendrás un amigo para toda la vida. Bueno, al menos mientras dure el juego.



• Para empezar, necesitarás la Llave Azul de Vela. Está en el mismo túnel acuático de Eschebone que la Revista Especializada.
• A continuación, rompe el cristal en la primera habitación cubierta de Ichor y juega la Misión de Floyd. Obtén el Arcade Chip ganando una medalla dorada.
• Vuelve afuera y cruza la Puerta de la Llave Azul. Cuando llegues a la puerta Life Force, tendrás que eliminar a los bichos del exterior para abrirla.
• Salta sobre el Change Pad para unirte al club sin complicaciones. Los dos *bonus* serán tuyos cuando hayas batido los tiempos en las máquinas arcades de carreras de Jeff y Barry.

3 ¡ATURDE!

TE LO MERECES, VELA...

Nuestra heroína puede obtener el Shocker en la Spawnship. Ponte sobre la primera pasarela suspendida, déjate caer al suelo que hay debajo para llegar a un túnel sumergido que conduce al tanque de armas. Busca a Tribals por aquí.

4 DILEMA EN EL FILÓN

CORRIGE LA ÓRBITA DE GOLDWOOD



Cuando llegues al filón de piedras preciosas, Mizar alterará la órbita del planeta. Para corregirla, dirígete a la plataforma donde aparecen los Geminis, y dispara las gemas dentro de la parte trasera de la máquina (con forma de aspiradora). Espera a que se acumulen varios Gemini antes de abrir fuego, porque la máquina se quedará sin combustible si pasa demasiado tiempo entre "suministros". Una vez hayas hecho esto, visita a Jeff para que te premie con una pieza de nave.

5 ¡YA ERES MÍA!

HAZ COMO TODO EL MUNDO: ENGAÑA AL JEFE...



Cruzando una puerta en Rith Essa está Gimlet, que quiere la Revista Especializada (hállala en un túnel acuático próximo al final del nivel de Eschebone). Gimlet te dará una llave para las minas de fuera, que están llenas de Tribals deseosos de que los rescates. En esa misma área hay un Change Pad: písalo para cambiarte a un Tribal y habla con el jefe de las Minas, que te entregará una pieza de nave. ¡Fantástico!

▲ Las minas no son muy grandes, por lo que no plantearán muchos problemas.

▶ Gimlet pone por fin sus mugrientas manos sobre la revista. ¡Dame la llave de la Mina!



▲ Conque una Revista Especializada, ¿eh? Gimlet está hecho un guarrete...

6 ¿ME DA FUEGO?

HUELE A CHAMUSQUINA...

Por suerte, los tres héroes de *Jet Force* pueden hallar el lanzallamas en la estación espacial. Mira a la izquierda cuando llegues a este nivel, y usa los cajones para trepar hasta la caja de armas. Llegó la hora de la barbacoa.



7 TERRENO VISCOSO

USA UN CEREBRO AJENO...

Como si explorar las entrañas del monstruo no fuera suficiente, también puedes encontrar una pieza de nave en su materia gris. Adéntrate por sus costillas, y vuela la puerta de madera para hallar un jetpad que conduce a una puerta en su caja torácica. Rompe el cristal para acceder al cerebro y trepa hasta alcanzar la valiosa pieza de metal.



▲ Tendrás que hurgar los viscosos recovecos del cerebro para llegar a la pieza.

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.



¡Más trucos de experto!

POKéMON

ACABA CON GARY

Te contamos qué es lo que tienes que hacer en cada uno de los combates contra tu Archi Rival. Anticípate a los movimientos de Gary, el nieto más pesado del Profesor Oak.

Puente Pepita
Para poder derrotar al Pidgeotto de Gary de Nivel 18 necesitarás, por fuerza, un Pokémon que tenga ataques muy poderosos. Entrena duro y muéstrale los dientes. Una vez hayas vencido a Pidgeotto, comprobarás que no tendrás problemas para acabar con el resto de sus mascotas.

S.S. Anne
Otra vez él, aunque en esta ocasión no viene tan armado. Si cuentas con un Pikachu en tu equipo (lo puedes capturar en Bosque Verde) tendrás suficiente, por ahora, para derrotar a sus seis Pokémon.





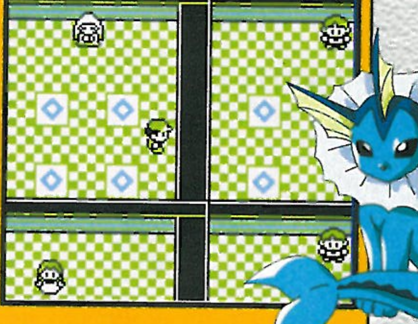
Torre Pokémon
Sigue estos pasos para derrotar a su variado surtido de Pokémon: para vencer a Pidgeot, utiliza ataques Eléctricos, mientras que los ataques de Agua serán los más eficaces contra la fogosa naturaleza de Growlithe. Para el resto, utiliza ataques de Fuego.

Silph S.A.
Este combate es muy similar al anterior, pero en este caso Gary ha entrenado duro a sus Pokémon hasta hacerles evolucionar hasta niveles que alcanzan los 35 o más.

Ciudad Verde
La dura apariencia de Rhynorn puede parecerte peligrosa al principio, pero lánzale ataques Agua y verás cómo corre a esconderse detrás de su amo. Un buen encargado de la batalla puede ser un musculoso Graveler.

La batalla final
Tu Archi Rival viene más preparado que nunca. En esta ocasión, cuenta con seis Pokémon de diferentes tipos cada uno. Para plantarles cara, te serán de gran utilidad los Pokémon de tipo Eléctrico, Psíquico, Agua y Fuego. Con ellos deberías tener bastante para derrotarlo, pero por si acaso, ¡buena suerte!

EL GIMNASIO DE CIUDAD AZAFRÁN



Sal airoso de tu paso por las habitaciones teletransportadoras
Es muy fácil moverse por las habitaciones con teletransportadores si sabes cómo. Aquí tienes el camino a seguir:
Después de utilizar la primera baldosa portal, dirígete a la baldosa que hay arriba a la derecha, después a la que hay abajo a la izquierda, otra vez a la de arriba a la derecha y de nuevo a la de abajo a la izquierda.
Para volver, utiliza la baldosa de arriba a la derecha, la de arriba a la izquierda, la de arriba a la derecha de nuevo y, por último, la de abajo a la derecha.
Después de este ejercicio, Coco estará orgulloso ti.

¡El mejor consejo para vencer a los jefes!

DIDDY KONG RACING

Para acabar de forma rápida y segura con los jefes de cada nivel, apréndete el nivel lo mejor que puedas para desenvolverte bien y, cuando tengas un balón azul, suelta el botón A. Verás cómo te acelerás.
En el caso de que se trate de un jefe Aviador, escoge a Pipsy y, mientras estés recorriendo el nivel, mantén pulsado R. Tendrás un control excelente del avión durante todo el nivel. ¡Pero no te despistes!

¡Cómo mofarse de los demás!

WWF WARZONE

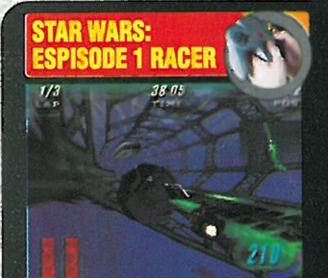
¡EL TRUCO DE LA MOFA!

Este truco te será muy útil en aquellos combates en los que quieras demostrar al rival que no tiene nada que hacer contra ti. Y también en aquellos en los que tienes todas las de perder... al menos caerás después de una buena risotada.
Si pulsas B y C en medio de un combate, tu luchador soltará una frasecita que pondrá rojo de rabia a tu oponente. Si haces lo mismo, pero cuando estés subido a las cuerdas, tu luchador hará un ejercicio para mostrar todos sus musculitos. ¡Vaya, vaya, con estos chicos!

¡AJÁ! UN MONTÓN DE

Tres de cada cuatro psicólogos aseguran que usar trucos a la hora de jugar denota falta de fuerza de voluntad, ausencia de cariño maternal durante el periodo de lactancia y exceso de número de células del regocijo. ¿Sabes por qué lo dicen? Porque uno de cada cuatro psicólogos aplasta a los otros tres en todos los juegos gracias a los trucos que usa. Así que... adelante.

STAR WARS: ESPISODE 1 RACER



¿Quién ha dicho que no se pueden amañar las carreras de Pods? Atento a estos trucos, pero que no se entere Java, que ya sabes cómo se pone cuando le hacen trampas...

Pulsa A y Arriba en tu mando de control justo en el momento en el que aparece 1 durante la cuenta atrás y conseguirás un Turbo Boost.

Para conseguir todos los trucos, introduce RRDEBUG como tu nombre de jugador (pulsa Z y dale un toquecito a L para introducirlo y después selecciona end). De la misma forma, introduce RRTANGENTABACUS como tu nombre. Ahora, cada vez que pauses el juego y pulses arriba, izquierda, abajo, derecha, tendrás acceso a un menú de trucos.

Si quieres jugar como Cy Yunga, introduce RRCYYUN como tu nombre de la misma forma que te hemos explicado antes y RRJINNRE si lo quieres hacer como Jinn Reeso.

JET FORCE GEMINI



Te hacemos un poco más fácil el exterminio de insectos intergalácticos:

Recolecta 100 cabezas enemigas para activar el truco Sangre Arcoiris, 200 para hacer que los adultos chicos de Jet Force Gemini se conviertan en los adolescentes que eran originalmente, y 300 para hacer que los enemigos se conviertan en unos raquíticos personajes con ropa interior gigante.

Cuando uno de esos molestos bichos suelte el arma, podrás escoger qué tipo quieres que sea si escoges antes el arma que quieres recargar.

Cambia a los personajes en la pantalla del mapa mediante C-izquierda y C-derecha. ¡Ah! Y usa C-abajo cuando estés usando el jet-pack para mantenerte en el aire.

SHADOW MAN



Si no te asusta la oscuridad y estás dispuesto a adentrarte en todos sus recovecos, no descuides estos consejos:

Recolecta las 121 Almas Oscuras para abrir la puerta de los Diez Poderes y conseguir otro Violator.

Pasa por el asta con las afiladas hojas giratorias dentro de la Catedral del Dolor para activar el truco Me gustan las escopetas de Zona Muerta (revisa tu inventario para ver si tienes el Libro de las Sombras, un libro de trucos).

El modo Cabezones lo activarás en la planta baja del laberinto del segundo Templo Gad y el Modo Conexión en la última planta de Mordan Street, si miras los paneles de los pisos y saltas sobre ellos.

Mantente alerta por si acaso hay algún que otro desconfiado.



QUAKE II



No te diremos cómo convertir *Quake II* en *Quake III*, pero sí te animaremos con unos truquillos:

Introduce S3TCOOLCOLORS??? y activarás un truco para verlo todo con más color.

En multijugador, introduce los siguientes códigos:

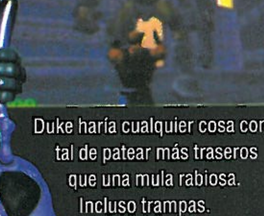
Para tener munición infinita: S3T1NF1N1T3SHOTS

Para jugar sin gravedad: S3TLOWGRV1TY????

Para poder jugar el nivel Twists, introduce FBBCVBBBFBBCVBBY (en el nivel fácil) FLBCZBBBFLBCZBB9 (en el nivel medio) o FVBSLBBB7VBC3BB5 (en el nivel difícil).

Utiliza la pistola para activar los interruptores (de esta forma, no malgastas munición). Si tienes problemas a la hora de hallar los interruptores, busca en los techos y debajo de los ascensores. Los muros que desprenden electricidad son muy peligrosos y, además, son muros que no se encienden cuando disparas a ellos con la pistola.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR



Duke haría cualquier cosa con tal de patear más traseros que una mula rabiosa. Incluso trampas.

Consigue acceder al nivel "Going Down" al hacerte con todas las piezas de la máquina del tiempo y entrando en la nueva salida en "The Rack".

Si lo que quieres es el nivel "Wetworld" tírate desde la terraza a la plataforma que hay próxima a la vía del tren en "Nuclear Winter".

Diversión made in Duke:

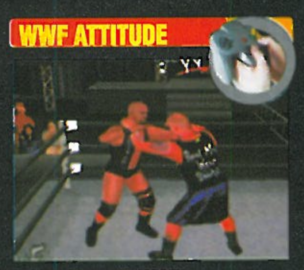
Cabezones: rescata a todos los niños en "Liberty or Death".

Pistolones: mata todo lo que se mueva en "Nuclear Winter".

El hombre del tiempo: desvela todos los secretos de "Under Siege".

Un último consejo: dispara a una boca de incendios y pulsa A para recuperar la energía.

WWF ATTITUDE



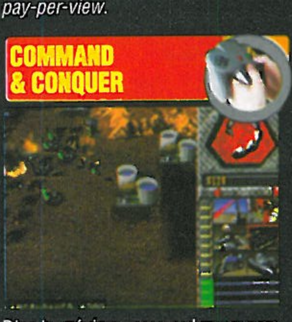
Si los chicos de WWF te ponen muy mala cara, recurre a estos trucos:

Cambia la opción de lenguaje a "Teen" en el menú principal para acceder a diferentes tipos de canciones, movimientos, palabras e incluso entradillas de los luchadores.

Para activar todos los trucos, gana en modo "career" con dificultad media o alta y con un luchador cualquiera.

Para poder jugar como Unlock Sable, Marc Mero y el Trainer, hazte con el título Europeo. Conseguirás a Jaqueline y Chyna al arrasar en el título Intercontinental. Y ponte en la piel de Kurrgan, Taka Michinoku, Sergeant Slaughter, Shaun Michaels, Jerry Lawler y Paul Bearer al sobrevivir a la lona de los combates *pay-per-view*.

COMMAND & CONQUER



Dice la máxima que en el amor y en la guerra todo vale... Y a falta de amor, buenos son unos cuantos tanques.

Envía a tus tropas a destruir la iglesia de una poblado civil y descubrirás que entre los restos hay 2.000 de dinero.

Utiliza los sacos de arena de forma creativa: crea una cadena de sacos para poder construir edificios en zonas alejadas de tu base (incluso dentro de la base enemiga). O, si no, envuelve tu base con estos sacos y espera a que el enemigo se dé de bruces con ellos. Entonces coloca más sacos de arena a su alrededor. Quedarán encerrados cual canario en su jaula.

Espera a que la recolectora del enemigo deposite el dinero en su refinería. Entonces, captura la refinería y róbale todo lo que han recolectado.

MARIO GOLF



Si eres de los que no conocían el golf hasta que viste cómo le daba al swing el fontanero de Nintendo, no te vendrán mal estos consejos.

Para poder jugar como Donkey Kong, consigue 30 puntos en el



CONSEJOS (1)

modo Ring. Para hacerlo como Maple, consigue 50 insignias birdie en el modo Torneo. Y para desenmascarar al Mario de Metal, tendrás que esforzarte y hacerte con 108 insignias birdie.

Pero si quieres algo más facilito, puedes jugar con un Mario chapado en oro simplemente pulsando C-izquierda y A en la pantalla de selección de personaje. Activa el campo de Mario después de vencer en los cinco campos normales. Después, consigue 2.200 puntos. Si ves que tu transcurso en un hoyo no es muy bueno, graba el juego y carga la partida guardada en el menú para recomenzar el hoyo.

THE NEW TETRIS



Si ya te conoces este juego al dedillo y eres capaz de jugar incluso haciendo el pino, pon en práctica estos consejos para recuperar la emoción:

Introduce A12EZ4U como tu nombre en el modo para un jugador y verás que las piezas de la CPU caen más deprisa. O bien introduce 2FAAST4U para hacer que sean las tuyas las que caigan a toda velocidad.

Para acceder al modo Calidoscopio, selecciona el modo Choose para seleccionar la música y, después, escoge "Haluci". Empieza una partida en el modo para un jugador, introduce Haluci como tu nombre y vuelve a escribir Haluci como tu nombre debajo del texto "One Player". Ahora colócate sobre la casilla de Start con el D-pad y pulsa A. Calidoscopicante, ¿verdad?

RAYMAN 2



Aquí tienes algunos trucos para este espectacular plataformas. Lo que sí te aseguramos es que Rayman no tiene ningún as bajo la manga (je, je).

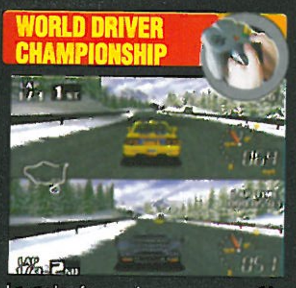
En el nivel "Fairy Glade" (el Claro de las Hadas), dirígete a la derecha en el castillo y encontrarás una cueva en el interior de la cual hay una jaula llena de lums.

En el Santuario del Agua y el Hielo, esquiva los disparos que te lanza el jefe moviéndote diagonalmente al tiempo que nadas.

Hay un pasadizo secreto en los montes Menhir: en el puente, pulsa B para poner el turbo y dirígete a la derecha para encontrar el pasadizo, dentro del cual hallarás un montón de lums rojos.

En El Precipicio, antes de pasar por el primer punto de control, dirígete hacia la tabla en vez de saltar por la red. Es un buen atajo.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



La mejor forma de ganar es cambiar la gasolina de tus oponentes por la taza de manzanilla que te hacen tomar cuando te duele la barriga, pero como no es posible, pon en práctica estos otros trucos.

Pulsa Z en el menú de selección de vehículo para cambiar el color de tu coche.

Púlsalo también en el menú de selección de circuito y podrás correrlo en modo espejo.

Para desbloquear todos los coches, pulsa Z, Derecha, Z, Z, Z, B, C-abajo, A, Derecha y Start en el menú de selección de equipo.

Vence en todos los trofeos y derrota al Falcon Interceptor en todas las carreras de los trofeos para Novatos. De esta forma, tendrás la oportunidad de ponerte al volante de tan preciado vehículo.

WORMS ARMAGEDDON

Cuando no funcionan los insecticidas, los martillos, ni siquiera los bazucas, hay algo que puede acabar con esos gusanos: los trucos.

Usa a los equipos del ordenador a tu favor para tomar ventaja en las misiones (algunos gusanos controlados por la CPU pueden perder un turno debido a las escisiones que se producen en los ránkings del equipo).

Consigue una Medalla de Oro o un Ranking de Elite en todas las misiones y activarás el modo "Full Wormage".

Si ganas la Medalla de Oro en el entrenamiento Básico, activarás un truco para modificar la sangre.

Si la consigues en Crazy Crates (Locos Cacharros), activarás el modo Sheep (oveja).

Conseguir un ránking de Elite en el modo Deathmatch, te permitirá acceder al modo Gusanos Invencibles. Y, por último, si logras vencer en la última misión, desbloquearás un escenario Indestructible.

GAME BOY

R-TYPE DX

Esta nueva versión del clásico matamarcianos no incluye los antiguos trucos, pero nosotros hemos descubierto algunos nuevos.

Pasa de largo un nivel que ya hayas finalizado pausando el juego y pulsando B. O bien, si lo que quieres es reiniciarlo, mantén apretado B y apaga tu Game Boy y vuelve a encenderla.

Completa *R-Type DX* usando sólo diez créditos o menos, entonces pulsa Select y A en *R-Type* o *R-Type II*; serás del todo invencible.

Completa las dos versiones en color de R-Type, y después, la nueva R-Type DX para acceder al modo Da Souza. Para activarlo, pulsa Derecha en el D-pad en el menú principal.



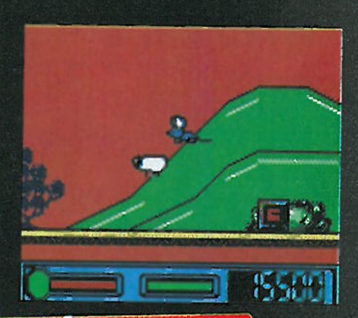
SPACE STATION SILICON VALLEY

En este juego, todo va sobre ruedas hasta que encuentras algo que te frena. Para evitarlo, aquí tienes algunos trucos.

Para recolectar el souvenir en el primer nivel, mantente en la parte superior del barco roto y ladra cuatro o cinco veces. Los cohetes freirán a la oveja, y dejarán a tu alcance el brillante regalito.

En el segundo nivel (Have a Nice Day), busca la cabaña dentro de la cual está el perro y persíguelo hacia la derecha. Véncele y conseguirás un souvenir.

El souvenir del tercer nivel (Honeymoon Lagoon) lo conseguirás tras recolectar las seis estrellas. Una vez hayas hecho esto, dirígete a las cuevas que se hallan en la otra orilla del valle y recoge el trofeo dorado.



ENRÓLLATE

No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

¡TRUCOS!

ES UN PÁJARO... ES UN AVIÓN... ¡LLEGARON LOS REFUERZOS

Como un faro que se alza insolente sobre un mar de inservibles revistas de trucos, nuestra patrulla ilumina tu crucero hacia la victoria final. (¡Chúpate esa, Homero!)

THE LEGEND OF ZELDA DX
En las fauces del siluro

Rogelio Salvapuerta, Madrid: ¡Ayudadme, os lo suplico! En el Nivel 5 de The Legend of Zelda DX, Catfish's Maw, no puedo encontrar la Nightmare Key. ¡Qué va a ser de mí!

G.W.: Estimado Rogelio, sospechamos que has estado buscando en lugares equivocados.

Si emprendes viaje siguiendo la ruta Este, Norte, Norte, Este, Norte, Oeste y Norte, hallarás una gran charca de sospechoso aspecto. Bucea hasta el fondo y encontrarás la llave.

GOLDENEYE
¡Estoy atrapado!

Santiago Salmerón, Valencia: Sólo me quedan dos niveles pendientes de dificultad Secret Agent en *GoldenEye*: Bunker 2 y Control. En el nivel Bunker no consigo completar los objetivos sin morir o quedarme sin munición. ¡Salen guardias hasta de debajo de las baldosas!
Por otro lado, en Control, cada vez que intento proteger a Natalia mientras trabaja en el sistema informático principal, recibe disparos con tanta facilidad que no tengo tiempo de matar a todos los guardas.

G.W.: Otro de los Agentes al Servicio de Su Majestad en apuros, ¿eh? Prueba esto...

BUNKER 2:
Nos da la impresión de que aprietas el gatillo demasiado alegremente antes de haberte hecho con los PP7 con silenciador. Los encontrarás en una caja fuerte en el pasadizo que parte de la celda donde empezaste la partida.

Para hallar la llave de la caja, tendrás que avanzar por el complejo matando guardas sin que salte la alarma.

Uno de los mejores métodos es golpearlos por la espalda con el canto de la mano, aunque también puedes cargártelos discretamente con cuchillos (usa el imán en la rejilla junto a la puerta de la celda) o tiros sueltos del KF7 Soviet (esto no activará la alarma).

Top Secret: Recuerda que puedes desactivar la alarma yendo hasta un timbre y pulsando B. ¡Y no te olvides de destruir todas las cámaras!

CONTROL:
En cuanto a Control, mucho nos tememos que estás solo ante el peligro; vas a tener que mejorar tus reacciones si quieres salvar a la adorable Natalya.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
¡Quiero todos los secretos!

Martín Gimeno, Badajoz: Me encanta *Duke Nukem 64*, pero ¿cómo se consiguen todos los secretos? Lo he intentado muchas veces, pero apenas tengo algunos.

G.W.: No temas, que aquí estamos nosotros. Hemos conseguido una lista de los mejores trucos del juego, con detalles de cómo activarlos:

MODO ARMA GRANDE:
Para conseguir un arma más grande, elimina a todos tus rivales en Nivel 3: Nuclear Winter.

MODO CABEZÓN:
Para desbloquearlo, salva a todos los pimpollos en Nivel 2: Liberty or Death.



ZOMBIS VELOCES:
Si quieres verlos correr, rescata a todas las chicas en Nivel 8: Dry Town.

MÁXIMA MUNICIÓN PARA:

Blaster
Mata a todos los oponentes en Nivel 9: Jailbreak para activar este truco súper útil.

Freezer
Mata a todos los oponentes en Nivel 20: The Brothers Nukem.

Gatling Gun
Mata a todos los oponentes en Nivel 16: Hydrogen Bomb.

Rifle:
Rescata a los pimpollos en Nivel 11: Ft Roswell.

SMG
Obtén todos los secretos en Nivel 15: Dawn Of The Duke.

Escopeta Sawn-off:
Mata a todos los oponentes en Nivel 13: Whitechapel Killings.

Escopeta
Rescata a todos los pimpollos en Nivel 10: Up Ship Creek.

NIVEL TITANIC
Encuentra todas las piezas de la máquina del tiempo antes de llegar a The Rack y una segunda puerta de salida aparecerá en la habitación justo pasada la primera. Atraviésala para jugar "Titanic".

TRUCO CLIMÁTICO:
Consigue todos los secretos en Nivel 6: Under Siege para desbloquear el truco del clima.

NIVEL WETWORLD:
Para acceder a él, juega en Nivel 3: Nuclear Winter, y cuando alcances los raíles que conducen al comunicador, salta sobre el tejado de debajo, donde verás un botiquín. Ahora, salta del tejado al agua y nada hasta una plataforma flotante donde verás la salida del nivel.

ENRÓLLATE

No te lo pienses más... ¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Consigue ropa de bonus en:

WWF ATTITUDE



TRAPITOS EXTRA PARA ELLAS (Create Player)
Modo: Challenge o Career Mode
Dificultad: Normal o Hard
Qué hacer: Gana el título WWF como Val Vennis

NEW GEAR (Más trapos para los chicos en Create Player)
Modo: Challenge o Career Mode
Dificultad: Normal o Hard
Qué hacer: Gana el título WWF como Mankind

MODO NO WIMPS (desbloqueado)
Modo: Challenge o Career Mode
Dificultad: Normal o Hard
Qué hacer: Gana el título WWF como Faarooq o Bradshaw

WEIRDY BEARDY (más vello en Create Player)
Modo: Challenge o Career Mode
Dificultad: Normal o Hard
Qué hacer: Gana el título WWF como "The Rock" Rocky Maivia



ZELDA: OCARINA OF TIME

Entra en la cueva secreta

Adéntrate en el bosque en Bosque Kokiri, y toma derecha, izquierda, derecha, izquierda y finalmente izquierda desde el punto de partida. Llegarás a un área con dos malezas Deku. Ve al muro de atrás, cerca de las mariposas, y paséate hasta que caigas en una cueva de maleza Deku. Ponte la máscara y las malezas Deku bailarán y se convertirán en Rupias. Ponte la máscara Skull y conseguirás el poder de llevar más bastones Deku.

¡Juega un nivel secreto!

QUAKE 2

Hay una misión dura de roer oculta en tu cartucho de *Quake 2*. Y es súper fácil de encontrar. Además, hemos descubierto un puñado de códigos para unos trucos fantásticos. Tendrás que introducirlos en la pantalla de password: selecciona una partida para un jugador, elige Load Game y pulsa B cuando la lista de partidas grabadas aparezca en pantalla.







NIVEL DE BONUS: TWISTS

Introduce el password FBBC VBBB FBBC VBF7

¿Qué ocurre?

Eres catapultado de inmediato a una misión para un jugador, donde, armado apenas con un lanzacohetes, tienes un minuto y cuarenta segundos para destruir a todos los enemigos. Es más doloroso que un uñero encarnado.

CAMBIA LOS COLORES EN MULTIJUGADOR

Introduce el password S3TC OOLC OLOR S???

¿Qué ocurre?

Tras introducir el password, "Cheats!" aparece en pantalla. Pulsa B para volver a la pantalla de selección de partida, elige Multijugador y verás que ha cambiado la paleta de colores de cada nivel.

DISPAROS INFINITOS EN MULTIJUGADOR

Introduce el password S3T1 NF1N 1T3S HOTS

¿Qué ocurre?

Sigue la misma ruta de antes, aunque ahora no necesitarás preocuparte de la munición...

BAJA GRAVEDAD EN MULTIJUGADOR

Introduce el password S3TL OWGR V1TY ????

¿Qué ocurre?

Ahora podrás saltar tan alto como la luna, ¡ai, ai, como laaa luna, como la lu-ná! (Bueno, casi.)

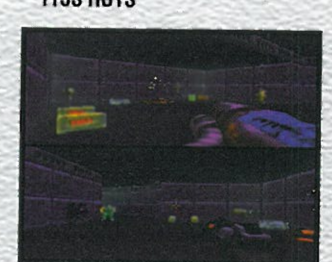
NIVEL FINAL

Introduce el password F60? VQCH ?BHF DQQL

¿Qué ocurre?

Adivínalo...
Sí, vas al nivel final.







¡HEMOS ENCONTRADO UN FALLO TÉCNICO EN STAR WARS: EPISODE 1 RACER!



Primer paso

Teclea estos trucos para que puedas correr como Jinn Reeso y Cy Yunga...

JINN REESO

Asegúrate de tener libre una casilla para guardar con Mars Guo desbloqueado. Escoge Modo Torneo y selecciona una casilla libre para guardar. Introduce RRJINNRE como tu nombre manteniendo Z y pulsando L, y haz clic en End usando el mismo método. Teclea tu nombre y tendrás a Jinn.

CY YUNGA

Primero necesitarás desbloquear a Jinn Reeso. Entonces, usando el método anterior, teclea RRCYYUN y haz clic en End. Ahora pulsa A otra vez.

Segundo paso

Elige una carrera para dos jugadores y escoge esos dos personajes.

Tercer paso

Ahora, cuando empieces la carrera, observa a Cy Yunga: ¡no tiene motores! Pero las apariencias engañan. Con motores o sin ellos, sigue corriendo como el demonio...

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

NINTENDO 64
WWF ATTITUDE

Durante un modo career, cuando juegas King of the Ring, empieza el primer combate. Una vez ha comenzado, pulsa Start y abandona el combate. Vuelve a los paréntesis y verás cómo has avanzado.

GAME BOY
Super Mario Land

Acaba el juego una vez y pulsa cualquier botón en la pantalla de título. El cursor cambiará de una seta a la cara de Mario. Pulsa Start y empezarás Experto.

N64
Destruction Derby 64

He aquí un par de trucos centella: Para desbloquear la ambulancia, acaba el circuito Legend con el camión. Para arrancar a toda pastilla con cualquier vehículo, pulsa A inmediatamente después de que el comentarista diga "Set" en la salida.

N64
Duke Nukem: Zero Hour

Colócate junto a una boca de incendios y pulsa A. Tu salud se disparará a 100.

N64
Mario Golf

Selecciona "Clubhouse" en el menú principal, y pulsa Z+R+A. Ahora introduce 0EQ561G2 para jugar Campo Hyrule, Copa 1 (con Donkey Kong desbloqueado) o 5VW68906 para jugar Campo Hyrule, Copa 2.

GBC
Klax

Para jugar el minijuego Furd Herder, introduce Green Alien, Green Alien, Square, Green Alien como tu código.

N64
Monster Truck Madness 64

Para saltar al nivel Death Trap -el nivel final en dificultad Expert- introduce el password 4, K, Q, 5, C, 5, Y, 5, X, M, C, B, Star, B, B, Abajo, P, 3, 1, Izquierda, 7 en el menú de códigos.



¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

1080º SNOWBOARDING 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami | 9.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

AERO GAUGE 67%
Malos gráficos, malos enemigos... En resumen: malo.
ASCII | 4.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

AIRBOARDER 64 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Spaco | 8.990 | 1-2 jugadores

ALL STAR BASEBALL '98 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim | 9.490 | 1-4 jugadores | memory pak | rumble pak

ALL STAR TENNIS '99 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

AUTOMOBILI LAMBORGHINI 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus | 13.990 | 1-4 jugadores | memory pak | rumble pak

BANJO-KAZOOIE 91%
Un gran plataformas al estilo de Mario para pasar grandes momentos. Para todos.
Nintendo | 8.990 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho

BOMBERMAN 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo | 8.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

BEETLE ADVENTURE RACING 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami | 9.990 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

BIO FREAKS 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT | 8.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

BLAST CORPS 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo | 9.990 | 1 jugador | memory pak | memoria en cartucho

BODY HARVEST 81%
Excitante RPG-*shoot' em up*ero con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames | 6.990 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho

BOMBERMAN HERO 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo | 7.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

BUCK BUMBLE 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft | 8.490 | 1 jugador | rumble pak | memory pak

BUST-A-MOVE 2 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim | 8.990 | 1-2 jugadores | memory pak

CASTLEVANIA 64 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami | 11.490 | 1 jugador | memory pak | rumble pak

CHAMELEON TWIST 71%
Un extraño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles.
Infogrames | 4.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

CHAMELEON TWIST 2 65%
A la segunda no va la vencida para este camaleón que no acaba de cuajar.
Infogrames | 4.990 | 1 jugador | memory pak | rumble pak

CHOPPER ATTACK 75%
Un *shooter* divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

COMMAND & CONQUER 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo | 10.990 | 1 jugador | memoria en cartucho | expansion pak | rumble pak

CRUIS'N WORLD 63%
Aunque lo intenta, no deja de ser un juego de coches bastante malo.
Nintendo | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA | 4.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

DARK RIFT 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai | 4.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es como corres, sino como chocas.
Proein | 8.990 | 1-4 jugadores | memory pak | rumble pak

DIDDY KONG RACING 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare | 8.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

DOOM 64 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GT | 3.990 | 1 jugador | memory pak

DUAL HEROES 62%
Tiene cosas buenas, pero los enemigos son más oscuros que Darth Vader.
Spaco | 9.990 | 1-2 jugadores | memory pak

DUKE NUKEM 64 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI | £39.99 | 1-4 jugadores | memory pak | rumble pak | expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GT | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

EARTHWORM JIM 3D 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin | 9.490 | 1 jugador | memoria en cartucho | rumble pak

EXTREME G 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim | 8.490 | 1-4 jugadores | memory pak | rumble pak

EXTREME G 2 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby...
Acclaim | 8.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

F1 POLE POSITION 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft | 11.990 | 1 jugador | memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak | expansion pak

FIFA 98 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA | 7.990 | 1-4 jugadores | memory pak

FIFA '99 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

FIGHTERS DESTINY 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft | 11.990 | 1-2 jugadores | memory pak | rumble pak

FLYING DRAGON 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

FORSAKEN 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim | 12.990 | 1-4 jugadores | memory pak | rumble pak

F-ZERO X 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo | 8.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

GEX 64: ENTER THE GECKO 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GT | 11.990 | 1 jugador | memory pak | rumble pak

GLOVER 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro | £39.99 | 1 jugador | memoria en cartucho | rumble pak

GOEMON 2 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami | 10.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

GOLDENEYE 95%
¿Qué podemos decir que no sepas del padre de todos los videojuegos?
Rare | 5.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

GT64 64%
Carreras con gráficos cutrillos y velocidades de tortuga. Acelera, acelera...
Infogrames | 8.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memory pak

HEXEN 70%
Un intento de Quake con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI | 5.490 | 1-4 jugadores | memory pak

HOLY MAGIC CENTURY 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami | 11.990 | 1 jugador | memory pak

HYBRID HEAVEN 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami | 11.990 | 1 jugador | memory pak | rumble pak | expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim | 7.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memory pak

ISS 64 90%
Fue el mejor juego de fútbol... hasta que llegó *ISS '98*.
Konami | 6.490 | 1-4 jugadores | memory pak

ISS '98 92%
El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Konami | 5.990 | 1-4 jugadores | memory pak

JET FORCE GEMINI 90%
Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales. En conjunto, magnífico.
Nintendo/Rare | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

KNIFE EDGE 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Spaco | 10.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

LEGEND OF ZELDA 96%
El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos. Imprescindible.
Nintendo | 8.490 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho

LODE RUNNER 72%
Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.
Infogrames | 9.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | rumble pak

LYLAT WARS 82%
Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.
Nintendo | 5.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO

MACE: THE DARK AGE — 79%



Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.

GT | 1-2 jugadores | 10.990 | memoria en cartucho

MADDEN 64 — 80%



Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.

EA | 1-4 jugadores | 9.490 | rumble pak | memory pak

MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 76%



Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.

Proein | 1 jugador | 9.990 | memoria en cartucho

MARIO GOLF — 89%



Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.

Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak | 9.490 | rumble pak | GB pak

MARIO KART 64 — 92%



La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.

Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak | 5.990 | memoria en cartucho

MARIO PARTY — 84%



Si buscas un multijugador al que puedas dedicarles horas y horas, éste es el tuyo.

Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 — 82%



Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.

THQ/Proein | 1-4 jugadores | 11.990 | rumble pak | memory pak

MICRO MACHINES 64 TURBO — 84%



Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.

Codemasters | 1-8 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak

MILO'S ASTRO LANES — 55%



¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.

Interplay | 1-4 jugadores | 8.490 | rumble pak | memoria en cartucho

MISCHIEF MAKERS — 80%

Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.

Nintendo | 1 jugador | 8.990 | rumble pak | memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE — 68%



Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.

Infogrames | 1 jugador | 7.490 | memoria en cartucho | rumble pak

MONACO GRAND PRIX — 80%



Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.

Ubi Soft | 1-2 jugadores | 9.490 | rumble pak | memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS — 67%



Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.

Proein | 1-4 jugadores | 10.490 | rumble pak

MORTAL KOMBAT 4 — 80%



Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todos las versiones que hay.

GT | 1-2 jugadores | memory pak | 10.990 | rumble pak

MULTI RACING CH'SHIP — 68%



Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.

Infogrames | 1-2 jugadores | 13.490 | memory pak

MYSTICAL NINJA — 85%



Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.

Konami | 1 jugador | 11.490 | memory pak

NAGANO WINTER OLYMPICS — 55%



Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.

Konami | 1-4 jugadores | 11.990 | rumble pak | memory pak

NASCAR '99 — 60%



Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, este no es tu juego.

EA | 1-2 jugadores | memory pak | 7.990 | rumble pak

NBA COURTSIDE — 89%



Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?

Nintendo | 1-4 jugadores | memory pak | 5.990 | rumble pak | memoria en cartucho

NBA HANG TIME — 60%



Un juego de baloncesto estilo dos contra dos que no consigue un buen marcador.

Acclaim | 1-4 jugadores | 5.490 | memoria en cartucho

NBA JAM '99 — 80%



Muy divertido. Si no te gustaba el baloncesto, hará que te pique el gusanillo.

Acclaim | 1-4 jugadores | 8.990 | rumble pak | memory pak

NBA LIVE '99 — 65%



Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.

EA | 1-4 jugadores | memory pak | 9.490 | rumble pak

NBA PRO '98 — 68%



Un más que correcto simulador de baloncesto con un modo multijugador resultón.

Konami | 1-4 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

NFL QUARTERBACK CLUB '98 — 86%



El FIFA de los juegos de fútbol americano. Aunque tiene la licencia, le falta diversión.

Acclaim | 1-4 jugadores | 13.990 | rumble pak | memory pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 89%



Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.

Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 8.990 | rumble pak | expansion pak

NHL '99 — 75%



Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.

EA | 1-4 jugadores | 8.490 | rumble pak | memory pak

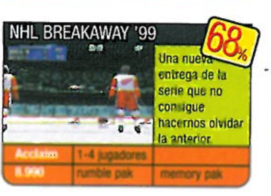
NHL BREAKAWAY '98 — 65%



Un simulador de hockey sobre hielo sólo para fans de este deporte.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 12.990 | rumble pak

NHL BREAKAWAY '99 — 68%



Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.

Acclaim | 1-4 jugadores | 8.990 | rumble pak | memory pak

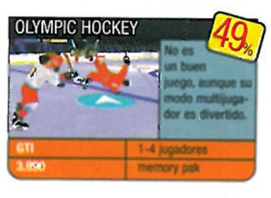
OFF ROAD CHALLENGE — 55%



Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.

GT | 1-2 jugadores | 8.990

OLYMPIC HOCKEY — 49%



No es un buen juego, aunque su modo multijugador es divertido.

GTI | 1-4 jugadores | 3.990 | memory pak

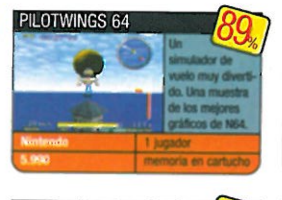
PENNY RACERS — 65%



Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.

Proein | 1-4 jugadores | 9.990 | rumble pak | memory pak

PILOTWINGS 64 — 89%



Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.

Nintendo | 1 jugador | 5.990 | memoria en cartucho

QUAKE — 81%



Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.

GT | 1-2 jugadores | memory pak | 3.990 | rumble pak

QUAKE II — 93%



Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!

GTI | 1-4 jugadores | expansion pak | 9.490 | rumble pak | memory pak

RAINBOW SIX — 87%



Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.

Proein | 1-2 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak | expansion pak

RAKUGA KIDS — 82%



Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.

Konami | 1-2 jugadores | £39.99 | rumble pak | memoria en cartucho

RAMPAGE 2 — 55%



La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.

Midway | 1-3 jugadores | 8.990 | rumble pak | memory pak

RAYMAN 2 — 85%



Un magnífico plataformas sin nada de niebla y con fantásticos gráficos.

Ubi Soft | 1 jugador | memory pak | 9.995 | rumble pak | expansion pak

RE-VOLT — 77%



¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.

Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak | expansion pak

ROADSTERS — 91%



Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.

Virgin | 1-2 jugadores | controller pak | 9.990 | rumble pak | expansion pak

ROBOTRON 64 — 70%



Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.

GTI | 1-2 jugadores | memory pak | 11.990 | rumble pak | expansion pak

ROGUE SQUADRON — 79%



Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.

Nintendo | 1 jugador | rumble pak | 9.490 | memoria en cartucho | expansion pak

RUGRATS TREASURE HUNT — 59%



Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.

Proein | 1-4 jugadores | memory pak | 9.990 | rumble pak

RUSH 2: EXTREME RACING USA — 71%



Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.

GT | 1-2 jugadores | 5.990 | rumble pak | memory pak

SAN FRANCISCO RUSH — 70%



Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.

Acclaim | 1-2 jugadores | memory pak | 6.490 | rumble pak

S.C.A.R.S. — 75%



Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.

Ubi Soft | 1-4 jugadores | 11.990 | rumble pak | memory pak

SHADOW MAN — 86%



Gráficos impresionantes, una historia muy elaborada y mucho miedo.

Acclaim | 1 jugador | memoria en cartucho | 10.490 | rumble pak | expansión pak

SHADOWS OF THE EMPIRE — 73%



Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.

LucasArts | 1 jugador | 10.990 | memoria en cartucho

SNOWBOARD KIDS — 79%



Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.

Nintendo | 1-4 jugadores | 5.990 | rumble pak | memoria en cartucho

SOUTH PARK — 66%



Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.990 | rumble pak | expansión pak

SPACESTATION SILICON VALLEY — 90%



Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.

Take 2 | 1 jugador | 9.490 | memoria en cartucho

STARSHOT — 64%



Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.

Infogrames | 1-4 jugadores | 6.990 | memoria en cartucho

STAR WARS EPISODE 1: RACER — 85%



Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.

Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansión pak*

SUPERMAN — 50%

La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.

Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak

SUPER MARIO 64 — 96%



Calidad y nada más que calidad. Posiblemente, el mejor plataformas de la historia.

Nintendo | 1 jugador | 7.990 | memoria en cartucho

SUPER SMASH BROS — 93%



No te dejes engañar por su aspecto, es un fantástico *beat' em up*.

Nintendo | 1-4 jugadores | rumble pak | 8.990 | memoria en cartucho

THE NEW TETRIS — 88%



Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.

Nintendo | 1-4 jugadores | 9.450 | rumble pak

TETRISPHERE — 68%



Difícil, pero que muy difícil, adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.

Nintendo | 1-2 jugadores | 6.990 | memoria en cartucho

TONIC TROUBLE — 80%



Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.

Ubi Soft | 1 jugador | 9.490 | rumble pak | memoria en cartucho

TOP GEAR OVERDRIVE — 73%

Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo.

Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak | expansión pak

TOP GEAR RALLY — 87%



Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!

Nintendo | 1-2 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

TUROK: DINOSAUR HUNTER — 80%

Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.

Acclaim | 1 jugador | 4.990 | memoria en cartucho

TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 85%

Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.

Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 6.990 | rumble pak | expansión pak

TWISTED EDGE — 69%



Simulador de *snowboard* al que le faltan detalles y recursos.

Kemco | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

VIGILANTE 8 — 73%



Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.

Proein | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.490 | expansión pak

VIRTUAL POOL 64 — 78%



Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.

Proein | 1-2 jugadores | 10.490 | memoria en cartucho

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

WWF ATTITUDE 90%

Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.990 | rumble pak

A BUG'S LIFE 67%
Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 78%

Más conejos, más aventuras y mejores gráficos. La mejor entrega de la serie.
Nintendo | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

GAME & WATCH GALLERY 2 84%

Cartucho que recoge versiones para GBC de viejos juegos de Nintendo. Genial.
Nintendo | 1 jugador | 4.990 | sin enlace

V-RALLY '99 80%


El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 7.490 | rumble pak

WCW VS NWO 74%


No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 8.990 | rumble pak

WWF WARZONE 85%

Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 10.490 | rumble pak

ALL STAR TENNIS 99 77%

Un más que aceptable juego de tenis, aunque le falta un poco de atractivo.
Ubi Soft | 1 jugador | 5.995 | sin enlace

BUST-A-MOVE 4 81%

Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

GAME & WATCH GALLERY 3 88%

Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | con enlace

WAIALAE GOLF 59%

Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 5.990 | rumble pak

WETRIX 72%

Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 6.490

XENA: WARRIOR PRINCESS 87%

La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.
Titus | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak | expansión pak

ANTZ 78%

Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

CENTIPEDE 58%

Una mala versión del clásico matamarcianos. Demasiado poco para la GBC.
Take 2 | 1-2 jugadores | 5.490 | con enlace

GEX: ENTER THE GECKO 85%

Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein | 1 jugador | 6.490 | sin enlace

WAVE RACE 64 85%

Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.
Nintendo | 1-2 jugadores | 5.990 | memoria en cartucho

WIPEOUT 64 87%

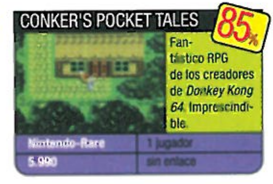
El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway | 1-4 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | cart back-up

YOSHI'S STORY 82%

Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo | 1 jugador | 6.990 | cart back-up

ASTEROIDS 72%

Vuelve a vivir la emoción de jugar con un clásico matamarcianos. Para nostálgicos.
Proein | 1-2 jugadores | 4.990 | sin enlace

CONKER'S POCKET TALES 85%

Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

HEXCITE 78%

Tiene el aspecto de un puzzle chino y es complicado como un rompecabezas.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | 4.490 | sin enlace

W GRETZKY'S HOCKEY 70%

Excitante simulador de jockey sobre hielo. Muy duro y divertido.
GT | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

WORLD DRIVER CH'SHIP 90%

Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo.
Infogrames | 1-2 jugadores | memoria en cartucho | 9.490 | rumble pak



GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

BATTLESHIP 75%

Estrategia naval para esta versión del juego de mesa "Hundir la Flota".
Majesco | 1-2 jugadores | 4.990 | sin enlace

DROP ZONE 59%
Este shooter no estaba mal, pero todo tiene un aspecto muy anticuado.
Acclaim | 1 jugador | 5.990 | sin enlace

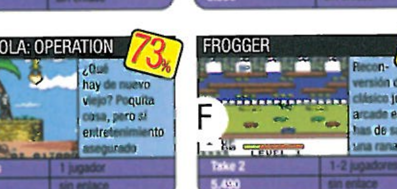
HOLLYWOOD PINBALL 73%

Está repleto de diversión, pero todos los tableros tienen el mismo aspecto.
Take 2 | 1 jugador | 5.490 | sin enlace

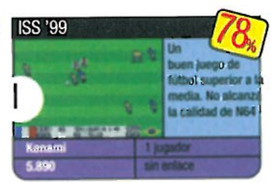
W GRETZKY'S HOCKEY '98 72%
Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GT | 1-4 jugadores | 9.490 | memoria en cartucho

WORMS ARMAGEDDON 86%

Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames | 1-4 jugadores | 8.990 | memoria en cartucho

BUGS & LOLA: OPERATION 73%

¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado.
Infogrames | 1 jugador | 4.990 | sin enlace

FROGGER 68%
Recenversión de un clásico juego arcade en el que has de salvar a una rana de morir.
Take 2 | 1-2 jugadores | 5.490 | sin enlace

ISS '99 78%

Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64.
Konami | 1 jugador | 5.890 | sin enlace

… PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO























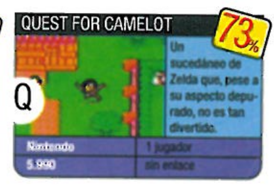






























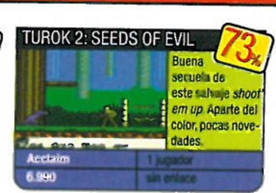





















¡PRÓXIMO NÚMERO!
PIÉRDETELO Y NO SABRÁS LO QUE ES BUENO
games WORLD
VAYA, CON TODOS ESTOS NUEVOS JUEGOS NO VOY A TENER NI UN MOMENTO DE DESCANSO...
SOUTH PARK RALLY
LOS CHICOS MÁS SALVAJES HAN DECIDIDO TOMAR LA CIUDAD MONTADOS EN SUS PROPIOS VEHÍCULOS
PERFECT DARK
ÚLTIMAS NOTICIAS DEL, CADA VEZ MÁS PRÓXIMO, LANZAMIENTO DEL AÑO
ISS MILLENNIUM
EL DEPORTE REY APUNTALA SU TRONO CON ESTA NUEVA ENTREGA DE ISS
TODOS LOS JUEGOS POKéMON QUE ESTÁN POR VENIR
POKéMON GOLD Y SILVER, POKéMON YELLOW, POKéMON STADIUM... CONOCE QUÉ PINTA TENDRÁN, CUÁLES SON LOS NUEVOS POKéMON, CUÁNDO DISFRUTAREMOS DE ELLOS...
GAME BOY COLOR
Y ESO NO ES TODO
DUCK DODGERS
TAZ EXPRESS
HOT WHEELS
TOMB RAIDER
TOY STORY 2
TOTAL SOCCER
LO ÚLTIMO SOBRE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN
1 GAME BOY ADVANCE ¡RESOLVEMOS TUS DUDAS DE BOLSILLO!
2 64DD ¡TODO SOBRE LA EXPERIENCIA JAPONESA!
3 DOLPHIN ¡UN REPASO A LOS JUEGOS DEL FUTURO!
- LAS PREVIEWS Y REVIEWS DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS
- TRUCOS PARA SALIR AIROSO DE CUALQUIER SITUACIÓN
- Y MÁS Y MÁS SORPRESAS...

NUEVO



EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS, LUCHAN.

Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.











www.nintendo.es